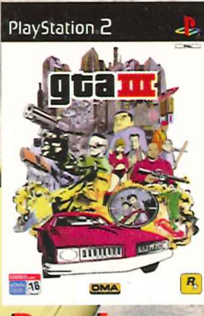
Los mejores juegos para consolas y PC



Revista para jugones 100% independiente



Regalamos 10 juegos GTA III

Ace Combat 4
Un juego de gran altura

Empire Earth
Estrategia en estado puro

Wipeout Fusion
Velocidad terminal

The Fish Files
Una gran aventura gráfica para GBC

Real War
Realmente Guerra

Return to Castle Wolfenstein
El regreso de un clásico

...REGALO POSTER ACE COMBAT 4 Y MOTO GP2

Ediciones Minaya



Canarias, Ceuta y Melilla 2,85 €

NUM.10 2,70 €

QUE PASARÍA
SI DESCUBRES
QUE EL HOMBRE
MÁS PELIGROSO
DEL UNIVERSO
ERES TÚ.

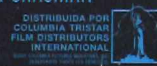
J E T L I

EL ÚNICO
(THE ONE)

REVOLUTION STUDIOS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN HARD EIGHT PROTAGONISTAS JET L ONE" DELROY LINDO CARLA GUGINO JASON STATHAM CASTING DE JOHN PAPSIDERA, C.S.A.
DISEÑO DE VESTUARIO CHRISI KARVONIDES-DUSHENKO MÚSICA SUPERVISADA POR HAPPY WALTERS MÚSICA DE TREVOR R MONTADA POR JAMES COBLENTZ DISEÑO DE PRODUCCIÓN DAVID L. SNYDER DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA ROBERT McLACHLAN, C.S.C.
PRODUCTORES EJECUTIVOS TODD GARNER CHARLES NEWIRTH LATA RYAN GREG SILVERMAN GLEN MORGAN & JAMES WONG PRODUCIDA POR GLEN MORGAN STEVEN CHASMAN

REVOLUTION STUDIOS
DIRIGIDA POR JAM WONG

DISTRIBUIDA POR COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL



www.columb-tristar.es



Staff
Editor: Alberto Minaya
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
E-mail: topgames@visualdisco.com

Director: Alberto Minaya

Redacción y colaboraciones:
Carlos "Eicke" Magaña, Angel "Hightower" Campos, Daniel López, Javier Sánchez, Pedro Jareño, Javier Maestre, Miguel "Paranoiko" Segovia, Pedro Magaña
Jaime Martín, Fernando Minaya.

Edita: Ediciones Minaya S.L./Atril S.L.

Administración:
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid

Publicidad:
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
Tlf: 91 553 25 24 - Fax: 91 553 25 24

Suscripciones:
Patricia Julvez
C/ Maudes, 11 -1ºF
28003 Madrid
E-mail: topgames@visualdisco.com
Tf: 91 553 25 24 - Fax: 91 553 25 24
Precio de este ejemplar: PVP 450 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación:
Atril. S.L.
Tlf: 657 50 66 84

Filmación
MegaGomez
Impresión:
Anpal Grafico, S.L.
Tel: 91 500 28 58
Deposito Legal:
M - 19027-01
PRINTED IN SPAIN
Distribución:
Dispaña
General Perón, 27, 7ª planta
28020 Madrid
Tlf: 91 417 95 30
Transporte:
BOYACA
Tlf: 91 747 88 00
Nº9-31-01-02

La que se avecina...



Estos meses de atrás hemos estado dando mucha importancia (la verdad es que se la merece, por supuesto) a la aparición de nuevas consolas. Todos estamos ansiosos por tenerlas en nuestras manos, y menos mal que ya queda poco para ello. Pero este protagonismo de las nuevas máquinas nos ha hecho que nos fijemos un poquito más en ellas y que hablemos menos de lo que ya tenemos, como es la gran PS2. Por supuesto no quiero decir con esto que la hayamos dado de lado, ni mucho menos, puesto que han salido maravillas como GTA III (por cierto, ve a la página de suscripciones y entérate de cómo puedes llevarte uno), Silent Hill 2 o Pro Evolution Soccer, de los que habéis podido leer sus correspondientes análisis y las fabulosas puntuaciones que han conseguido . Lo que quiero decir es que los lanzamientos que se avecinan para esta consola son de dejarte con la boca abierta; véase Metal Gear Solid 2, V-Rally 3, Colin Mc Rae 3, Max Payne, Gran Turismo Concept, Stuntman o Pro Race Driver por citar sólo unos pocos. A todo esto hay que añadir que cada vez está mas cerca la nueva capacidad de PS2 para conexión por banda ancha y el éxito de ventas que ha tenido estos últimos meses (como puedes leer en la sección monitor de este número).
Así pues se avecina una avalancha de buenos juegos y nuevas máquinas que yo no se que va a pasar con el usuario final, o sea, con vosotros. La verdad es que lo vais a tener muy difícil para elegir; menos mal que estaremos aquí para ayudaros.
En otro orden de cosas, también quería comentaros que hemos cambiado de emisora. La Noche más Loca, se emite ahora en Flaix FM, una emisora líder de audiencia en su territorio de origen (Catalunya) que se ha propuesto arrasar en Madrid y en el resto de España. Y os aseguro que de nuestra parte vamos a hacer todo lo posible porque así sea, siempre contando con vuestro apoyo y ofreciéndoos lo mejor que tenemos, nuestra complicidad con vosotros. Por fin estamos en una emisora donde todos nos podréis oír a diario de lunes a viernes y de 9 a 11 de la noche. El Top Games de Radio se hará los lunes miércoles y viernes de 10 a 10 y media, y los diales (algunos, ya os iremos informando de más) los tenéis en este mismo número en la página de La Noche más Loca al final de la revista, ya sabéis "La Cara B". Bueno, espero que ahora aparte de leernos, nos oigamos y nos lo pasemos a lo grande con nuestras movidas, nuestros juegos y todas esas cosas que nos unen a la familia de Top Games y La Noche más Loca. Hasta el mes que viene consoleros, consoleras, etc......

Alberto Minaya
Director





Sumario



MONITOR ► PG. 6 ◄

Las novedades más interesantes del mundo del videojuego
Os desvelamos las noticias más jugosas sobre el presente y futuro de todos los juegos para todas las plataformas

TRUCOS ► PG. 58 ◄

Los mejores truquis de los principales juegos del momento



TOP GAMES RESPONDE ► PG. 60 ◄

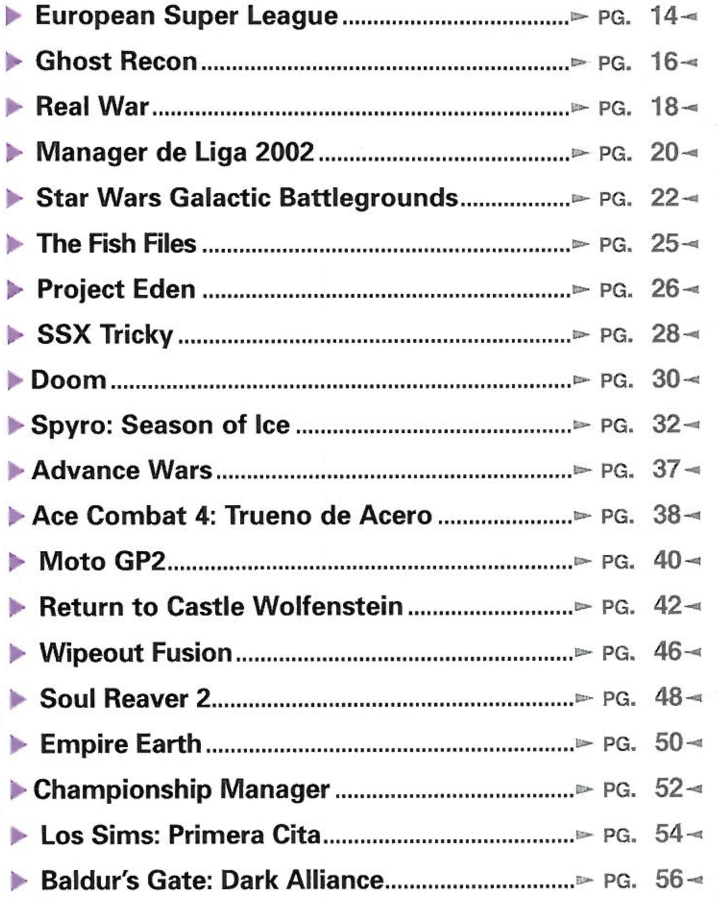
Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. También podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: topgames@visualdisco.com

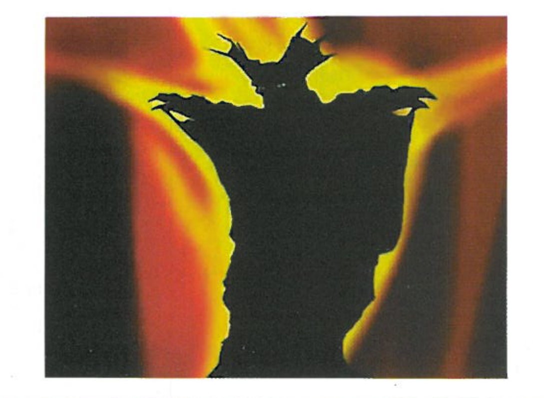
La cara B ► PG. 66 ◄

▶ Los mejores momentos de La Noche Más Loca.

A EXAMEN ► PG. 12 ◄

El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.





A partir del 21 de febrero

THE FALLEN ESTRENA EL NUEVO PRECIO FX PREMIUM

"The Fallen sorprende por su indiscutible calidad. Sobresaliente"
Computer Hoy

"The Fallen tiene todas las papeletas para convertirse en un gran éxito. Una oferta insuperable"
Micromanía

"El resultado es magnífico. Producto recomendado"
PC Actual

"The Fallen, por su duración y calidad es la elección para los que disfrutan de la buena aventura"
CiberPaís

"Una de las mayores aventuras jamás vista en un PC"
Game Live

"The Fallen mejora el motor de Unreal™ Tournament... Todo un lujo a tu alcance"
PC Manía

"El punto fuerte de The Fallen es su jugabilidad, "engancha" desde el momento que te pones a jugar con él"
Computer Idea

"Uno de los títulos más jugables y adictivos que han pasado por nuestra redacción"
PC Today

"Compra obligada para los incondicionales"
PC Juegos y Jugadores

"The Fallen exprime el motor de Unreal™ Tournament hasta límites insospechados"
Top Games

Especial de The Fallen en www.fxplanet.com

aDeSe +16





9'95€
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

NOVEDADES FX PREMIUM. AHORA ES TU PORTUNIDAD.



Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

MONITOR

Gran resultado de ventas de PlayStation 2 las pasadas navidades

Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) nos ha comunicado que ha vendido más de 2,79 millones de PlayStation2 y más de 750.000 PSone durante los últimos dos meses previos a la Navidad, sobrepasando su propia previsión de ventas para PlayStation2, y alcanzando los mejores resultados nunca obtenidos en una temporada por PlayStation.

Los consumidores a lo largo de todos los territorios PAL (Europa, Oriente Medio, África y Australasia), han demostrado una enorme confianza en PlayStation, comprando más de 500.000 unidades de PlayStation2 durante la semana antes de comenzar la Navidad. Las ventas de PlayStation2 superaron en un 293 % a las efectuadas durante la misma semana el año pasado, con más de 2 PlayStation2 vendidas por segundo.

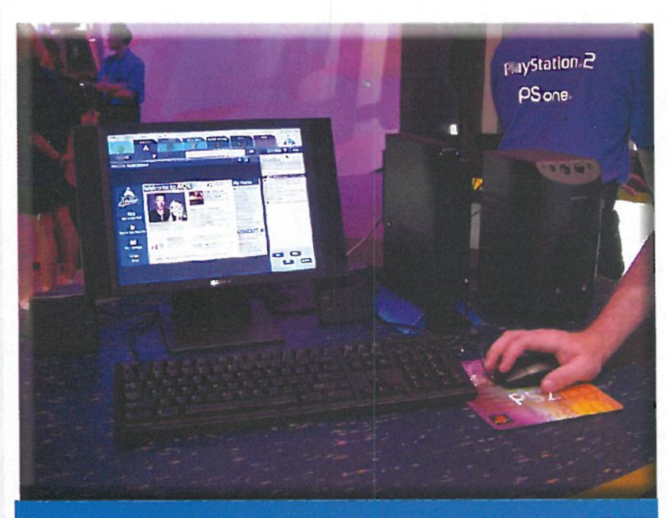
Las compras de PlayStation2 llevadas a cabo por los consumidores en los países de SCEE fueron de 1,1 millón durante el mes de Noviembre y de 1,68 millones en Diciembre. Estas cifras suponen un éxito aún más aplastante que el de la original PlayStation, que tardó más del doble de tiempo en conseguir este resultado de ventas. Los sistemas PlayStation y PlayStation2 pueden encontrarse en este momento, en uno de cada 5 de los hogares europeos.

James Armstrong, Consejero Delegado y Director General de Sony Computer Entertainment España, ha declarado: "Los resultados obtenidos durante esta campaña de Navidad en nuestro país, han sido enormemente satisfactorios tanto en la venta de consolas como de juegos y periféricos. Hasta el día de Reyes, hemos vendido un total de 293.000 PlayStation2, lo que sitúa a España en uno de los países a la cabeza en el mercado europeo, con una PlayStation en uno de cada cuatro hogares.

"Gracias a la gran capacidad y esfuerzo de los creadores de juegos y de nuestros clientes, las tiendas, podemos disfrutar de este récord de ventas estas Navidades", ha manifestado Chris Deering, Presidente de SCEE. "El positivo boca a boca originado en torno a PlayStation2 este año, se debe fundamentalmente a la aparición real de novísimos conceptos de juegos, a su capacidad de jugar con los más de 1.500 títulos diseñados tanto para la propia PlayStation2 como para PSone, y al hecho de que los usuarios puedan disfrutar también viendo películas en DVD directamente desde su consola. Personalmente, estoy aún más entusiasmado viendo los nuevos títulos previstos para PlayStation2 en el 2002, y por el hecho de que más adelante, en el nuevo año, PS2 ofrecerá por primera vez la posibilidad de conectar a alta velocidad, un sistema de entretenimiento al televisor".

El crecimiento de las ventas de software ha contribuido intensamente al desarrollo y resultado global de la industria de los videojuegos durante las pasadas Navidades. Las primeras posiciones en las listas de éxitos de PlayStation2 incluyen: Grand Theft Auto 3 de Rockstar Games, James Bond, Agente en Fuego Cruzado de Electronic Arts, Devil May Cry de Capcom, Silent Hill 2 de Konami, Tony Hawk's Pro Skater 3 de Activision, y World Rally Championship y Jak and Daxter de Sony Computer Entertainment Europe.

Lo que si queda muy claro, es que el auge de los nuevos sistemas de entretenimiento y las máquinas de nueva generación es cada vez más grande. Y eso es bueno para todos nosotros, los jugones...



▲ Aquí teneis más o menos como quedaría nuestra PS2 con teclado, ratón y pantalla TFT.



▲ Sin duda, PlayStation 2 fue la reina del pasado E3. Sus cifras de ventas confirman lo que ya se adelantó en la feria.

El lanzamiento de XBOX se convierte en uno de los acontecimientos más importantes de la historia de los videojuegos

Xbox saldrá al mercado en Japón, Europa y Australia en los próximos meses

LAS VEGAS - 10 de enero de 2002 - Microsoft Corp. ha anunciado hoy en el International Consumer Electronics Show (CES) 2002 que el sistema de videojuegos Xbox ha conseguido uno de los éxitos más importantes de la historia del sector. Microsoft ha vendido 1,5 millones de unidades en Norteamérica en el periodo comprendido entre su salida el pasado 15 de noviembre y el final del año 2001. Además, NPD Group Inc. ha confirmado que los usuarios han comprado más de tres juegos con cada sistema Xbox, lo cual constituye la tasa de fidelidad más alta en el lanzamiento de una consola de videojuegos.

"La verdad es que es muy gratificante comprobar cómo el lanzamiento de Xbox ha batido todos los récords en Norteamérica", nos confiesa Robbie Bach, vicepresidente primero y director general de Xbox en Microsoft. "En 2002, queremos llevar Xbox a todo el mundo, empezando por los lanzamientos en Japón, Europa y Australia de los próximos meses. También vamos a presentar nuevos juegos y más prestaciones en línea, para que el éxito sea rotundo."

El éxito del lanzamiento en Norteamérica ha creado una expectación inusual en todo el mundo, que podrá comprobar las excelencias de esta nueva consola a partir del 22 de febrero en Japón y del 14 de marzo en Europa y Australia.

En su intervención del lunes en CES, Bach analizó el compromiso de la empresa para convertir Xbox en un éxito mundial y presentó algunos de los nuevos títulos para la consola, que incluían "Jet Set Radio Future" de Sega y "RalliSport Challenge" de Microsoft Game Studios.

Juegos para Xbox

CES fue la puesta de largo de cinco nuevos juegos de Xbox: "NBA Inside Drive 2002" y "RalliSport Challenge" de Microsoft Game Studios, "WRECKLESS: The Yakuza Missions" de Activision Inc., "WWF Raw" de THQ Inc. y "Jet Set Radio Future" de Sega. Esta presentación sirvió para degustar una pequeña muestra de las experiencias que podrán vivir los usuarios en los próximos meses.

Partidas en línea: un paso adelante en el mundo de los videojuegos

En CES, Bach puso de relieve el firme compromiso de Microsoft para ofrecer nuevos juegos, además de un nuevo sistema de partidas en línea que hará uso de toda la tecnología disponible. A día de hoy, más de 27 compañías están creando juegos en línea para Xbox y Microsoft cuenta con más empleados que trabajan en el servicio en línea de Xbox que los que trabajaron en el diseño de la propia consola.

"Las partidas en línea para consola van a jugar un papel fundamental en el futuro de los videojuegos. Los jugadores podrán competir contra sus amigos a través de la red, disfrutar de partidas que se alargarán durante meses y descargarse nuevos niveles, armas y personajes", nos anuncia Bach. "Xbox tiene una posición inmejorable para liderar la revolución de las partidas en línea."

El desarrollo del servicio de partidas en línea de Xbox a lo largo de la primera mitad de este año ofrecerá a los jugadores la posibilidad de encontrar amigos en la red con mucha facilidad, así como jugar partidas y comunicarse con ellos en tiempo real con su propia voz a través del Xbox Communicator con manos libres. Las funciones en línea de Xbox permitirán a los jugadores descargarse nuevos personajes, nuevos vehículos y nuevos niveles con mucha rapidez, para actualizar los juegos. Incluso podrán recibir juegos por episodios.

Xbox es una consola de videojuegos diseñada desde un principio pensando en el usuario, gracias a las siguientes características:

- Un disco duro para almacenar contenidos por episodios y nuevos vehículos, personajes y niveles
- Un puerto Ethernet que ofrece en todo momento una conectividad de banda ancha para que la acción sea frenética
- Ranuras en el mando de la Xbox diseñadas para comunicarse por medio de la voz en tiempo real a través del Xbox Voice Communicator









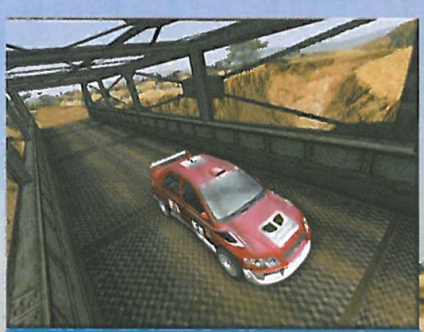
V-Rally 3: Carreras de nueva generación

El próximo mes de junio se presenta lleno de barro con V-Rally 3, el próximo lanzamiento para PS2 previsto por Infogrames y desarrollado por Eden Studios. Junio será la fecha del pistoletazo de salida de la nueva joya de Infogrames dentro del mundo de los simuladores de Rally.

V-Rally 3 para PlayStation 2 viene cargado de increíble realismo, cantidad de pistas y recorridos, coches altísimamente detallados y un motor de juego al que sus desarrolladores han llamado "Twilight" y que es el encargado de ofrecernos un sorprendente nivel de detalle en todo el entorno gráfico del juego. Cada coche cuenta con una cantidad entre 15 y 16.000 polígonos, incluyendo múltiples detalles, como reflejos de luz en las carrocerías, la suciedad se acumula en las carrocerías, etc. Y hasta medio millón de polígonos moviéndose en tiempo real en los escenarios. Y hablando de los escenarios, en V-Rally 3 están hechos "a mano" en secciones de 500 mts. Siendo cada una responsabilidad directa de un programador. Los trazados cuentan con múltiples animaciones y elementos imprevistos contra los que tendrán que luchar los corredores. El nivel de detalle es, sin duda en este juego, su tarjeta de presentación, ya que a lo anteriormente citado hay que añadir el dato de que las cabinas de los coches están realizadas en alta resolución y el daño en las carrocerías de los coches es progresivo y éstos se van destrozando poquito a poco. Por supuesto que el nivel de detalle continúa en el audio, contando con los sonidos reales de todos los coches del mundial de rallys. Sin ninguna duda tenemos ante nosotros un nuevo Rey de los simuladores de rally para consola. Saldrá en Junio, así que señores del Colin Mc Rae, ya se pueden ir poniendo las pilas, porque esto tiene muy, pero que muy buena pinta...



▲ Los efectos de partículas serán uno de los puntos fuertes del juego.



▲ Fíjate en las texturas metálicas del suelo de ese puente. ¡Qué pinta tiene este juego!...

CRAH BANDICOOT GBA: *Un gran problema un pequeño planeta*

En órbita muy alto sobre la tierra, el malvado Dr. Cortex ha creado su gran invento, el Minimizador de Planetas, un rayo que encoge hasta proporciones minúsculas. Esta máquina le permitirá literalmente contraer el planeta ¡hasta el tamaño de una uva! Crash una vez más tendrá que salvar al mundo devolviéndolo a su tamaño normal. Ésta es la primera aventura XS de Crash en GBA, una aventura "Xtra-Small" de propociones épicas. Algunas características:

Seis escenarios con más de 20 niveles para explorar el universo de Crash. Zonas que incluyen la Jungla Maya, Ruinas Submarinas, Cavernas Árticas, Pasajes Subterráneos y la Estación Espacial de Cortex.

Todos los movimientos clásicos de Crash. Corre, salta, gira, se desliza y se tira en plancha aportando la jugabilidad clásica de este juego de acción y plataformas.

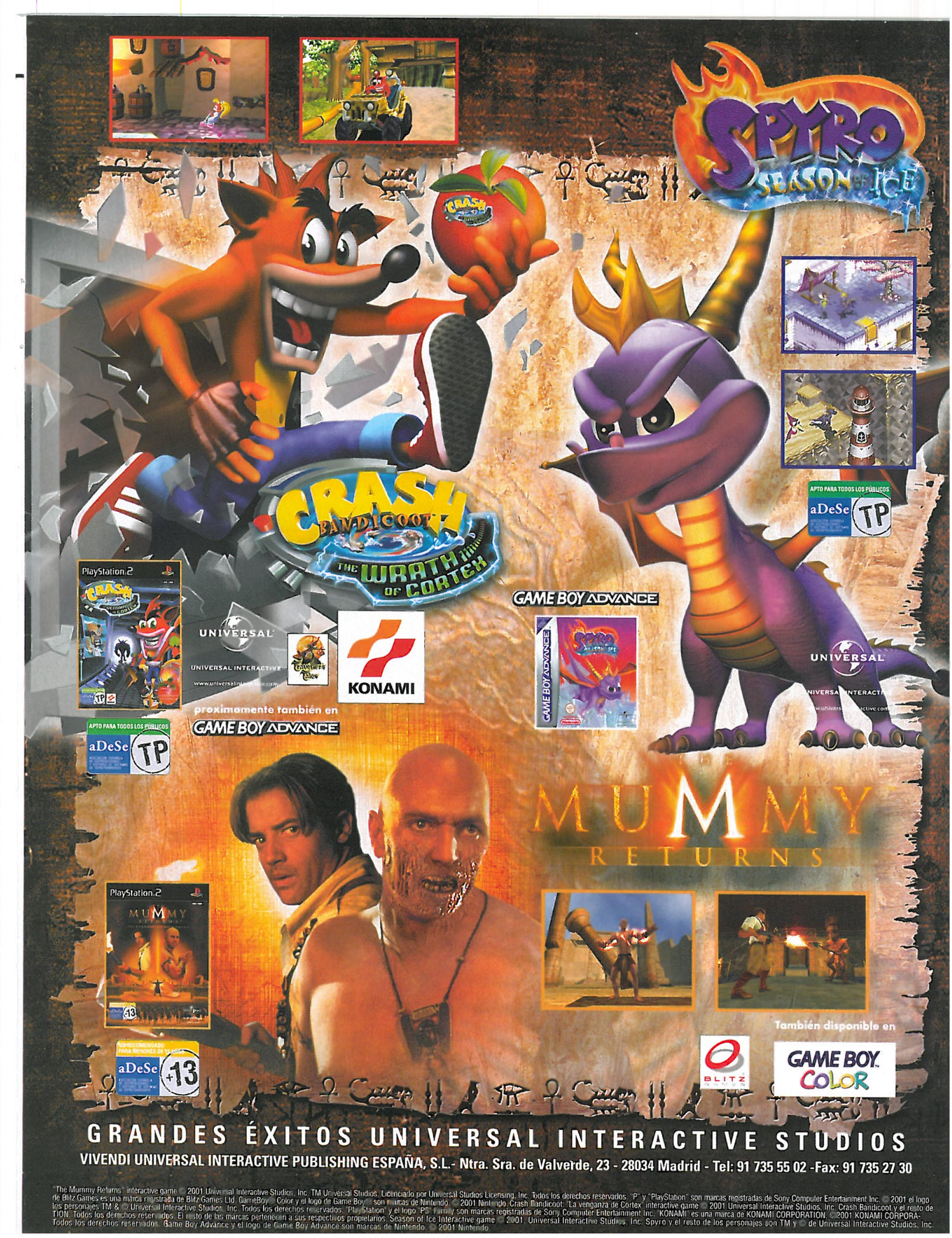
Magníficos efectos especiales nunca vistos antes en Gameboy Advance. Ya sea perseguido por el Yeti en una caverna de hielo, pilotando un reactor a través de las nubes o buceando en peligrosas cataratas, el entorno y la jugabilidad te deslumbrarán.

Toneladas de "rejugabilidad": Un jugador-modo historia, modo contrarreloj y modo recolectar gemas.

Desarrollado por Vicarious Visions, aclamado por la creación de Tony Hawk GBA, llegará el próximo mes de Marzo de la mano de los chicos de Vivendi Universal..



▲ Los gráficos tienen una pinta estupenda, se acercan bastante a los de la versión de PlayStation.

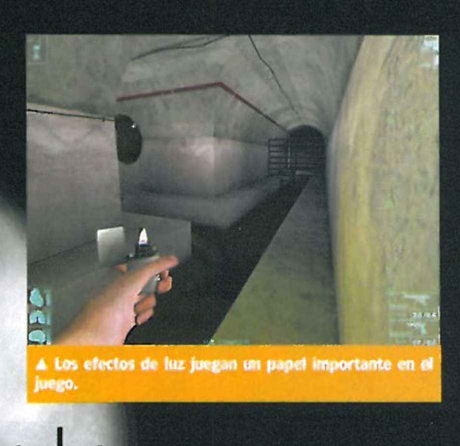


SPYRO
SEASON OF ICE
CRASH BANDICOOT
THE WRATH OF CORTEX
PlayStation 2
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE
KONAMI
proximamente también en
GAME BOY ADVANCE
APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS
aDeSe
TP
GAME BOY ADVANCE
MUMMY
RETURNS
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 13 AÑOS
aDeSe
+13
También disponible en
BLITZ
GAME BOY COLOR
GRANDES ÉXITOS UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L.- Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 -Fax: 91 735 27 30
"The Mummy Returns" interactive game 2001 Universal Interactive Studios, Inc. TM Universal Studios. Licenciado por Universal Studios Licensing, Inc. Todos los derechos reservados. "P" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. 2001 el logo de Blitz Games es una marca registrada de Blitz Games Ltd. GameBoy Color y el logo de Game Boy son marcas de Nintendo. 2001 Nintendo. Crash Bandicoot: "La venganza de Cortex" interactive game 2001 Universal Interactive Studios, Inc. Crash Bandicoot y el resto de los personajes TM & Universal Interactive Studios, Inc. Todos los derechos reservados. "PlayStation" y el logo "PS" Family son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. "KONAMI" es una marca de KONAMI CORPORATION. 2001 KONAMI CORPORATION. Todos los derechos reservados. El resto de las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios. Season of Ice Interactive game 2001. Universal Interactive Studios, Inc. Spyro y el resto de los personajes son TM y de Universal Interactive Studios, Inc. Todos los derechos reservados. Game Boy Advance y el logo de Game Boy Advance son marcas de Nintendo. 2001 Nintendo.

La Jungla de Cristal: Nakatomi Plaza

Vivendi Universal está preparando un nuevo juego de PC de la conocida serie Die Hard, aquí llamada (no sabemos por que) La Jungla de Cristal.
Se trata de una aventura basada en la película del mismo nombre totalmente en 3D y caracterizada por todos los elementos que hicieron de la misma un gran éxito de taquilla. Guión que sitúa a John McClane en el Nakatomi Plaza, en Los Angeles tomado por terroristas. Sólo John McClane puede intentar salvar a los civiles tomados como rehenes en una de las plantas del enorme rascacielos.
Estas son algunas de sus características:
40 niveles que tienen lugar en cada una de las plantas del enorme rascacielos.
El Nakatomi Plaza ha sido recreado con exactitud tal y como aparecía en la película.
Misiones basadas en el film, incluyendo escenarios nunca vistos con anterioridad.
Sistema de inventario que permite almacenar armas como una M-60, una Heckler & Koch HK P7M13, una Baretta 92F, una radio CB y la placa de policía de McClane.
En el juego aparecen terroristas, rehenes, policia, SWAT´s e incluso Powell.
Un sistema de "moral" afectará a las reacciones de todos los individuos.

El sistema de juego es el de Shhoter en primera persona y estará disponible para el próximo mes de Marzo..


▲ Los efectos de luz juegan un papel importante en el juego.


▲ Explosiones, acción, aventura... te sentirás como Bruce Willys.

¡Spider-Man Extiende sus telarañas por las calles de Madrid!



El superhéroe de Marvel desembarcó en nuestro país el pasado 5 de Enero dentro de los actos previstos como celebración de la jornada más especial para todos los niños del país ¡El Día de Reyes! El singular personaje con el sentido arácnido más desarrollado del planeta hizo de las suyas en pleno centro de la capital de España, repartiendo presentes entre todos los espectadores.
El año 2002 se prepara para recibir como se merece el debut de "Spider-Man: The Movie" en las pantallas cinematográficas de todo el mundo, así como el abordaje de las consolas de nueva generación PS2, Xbox, Game Cube y Game Boy Advance y el entorno PC, de la mano de Activision y Proein coincidiendo con el lanzamiento del film.

Rainbow Six toma la GBA al asalto

En este juego para la portátil de Nintendo liderarás Rainbow, un equipo internacional encubierto antiterrorista cuya misión consiste en combatir el terrorismo en todo el mundo. Como parte de las operaciones que se te asignarán, tendrás que seleccionar a los miembros del equipo, proporcionarles armas y equipamiento, planificar las acciones que llevará a cabo tu grupo y ejecutar la misión con el fin de cumplir los objetivos.
Algunas de las características principales del juego son:
Acción en equipo: controla un equipo de 4 personajes y cumple tu misión (salva rehenes, desactiva bombas, roba datos, etc.). Cada miembro del equipo muestra unas habilidades determinadas (asalto, destrucción, francotirador, reconocimiento) y cada una de ellas resultará de gran utilidad para finalizar el juego. Para una partida más sencilla, no se necesita fase de planificación.



▲ La perspectiva que usa el juego es la más práctica para una Game Boy.

Motor "avanzado": el motor del juego presenta una perspectiva superior en tercera persona con numerosos planos de acción. La niebla de guerra hace las veces de sistema de ocultación (la zona que tu equipo no puede ver aparece oscurecida).
Inteligentes adversarios controlados por la consola: búsqueda de rutas, ray tracing, zonas de detección mediante la vista y el oído para un juego agresivo y retador.
Motor de sonido: capacidad para reproducir muestras como discursos digitalizados (ésta es una característica de hardware única de GBA).
Nuevo argumento: basado en la versión Rogue Spear para PC, la versión para GBA presenta un nuevo argumento que se desarrolla en el universo de Tom Clancy's Rainbow Six.
Acción multijugador: de 2 a 3 jugadores pueden jugar de forma cooperativa en el modo historia o elegir un clásico combate a muerte de los buenos (hasta 4 jugadores) con cables Game Link.

LOS FORUMS ONLINE ECHAN CHISPAS AL DESVELARSE LAS MEJORAS DE IGI 2:

COVERT STRIKE, EL ESPERADO JUEGO DE ACCIÓN PARA PC

IGI 2: Covert Strike, uno de los juegos más esperados para PC que aparecerá en Mayo de 2002, ya levanta pasiones. El forum online de Codemasters dedicado a este juego está recibiendo una gran atención por parte de los aspirantes a agentes de IGI.

El forum (accesible desde el microsite del juego http://www.codemasters.com/igi2), es un hervidero de discusiones sobre las mejoras clave que tendrá con respecto al juego original, incluyendo la nueva IA, el sistema de salvado de partida y el modo multijugador. Los diseñadores del juego están escuchando muy de cerca las opiniones vertidas en el forum y hoy han conformado nuevos detalles.

La implementación de un nuevo sistema de "salvado" para IGI 2: Covert Strike ha sido uno de los temas más candentes en las discusiones online. El nuevo sistema, mejorado con respecto al del primer IGI, será una función del mapa computerizado empleado por David Jones, el personaje central del juego, que lo utilizará para recibir apoyo táctico en el campo desde los cuarteles de IGI.

El mapa computerizado permite a Jones cargar y salvar la situación actual de la misión y su posición. Hacer esto en el campo de batalla llevará tiempo y mermará las baterías del mapa computerizado, de forma que el jugador deberá salvar de forma táctica.

La Inteligencia Artificial de los agentes enemigos del juego ha sido completamente remodelada y la generación espontánea de enemigos ha sido eliminada. Los soldados están más alerta y reaccionarán de forma lógica a las diferentes situaciones del juego (al oír una alarma o al detectar una cámara de vigilancia destruida o compañeros muertos, por ejemplo.)

Los soldados enemigos de diferente rango y habilidades reaccionan de forma diferenciada a las situaciones de alerta. Algunos soldados prefieren correr para hacer sonar la alarma y pedir refuerzos antes de enfrentarse a Jones.

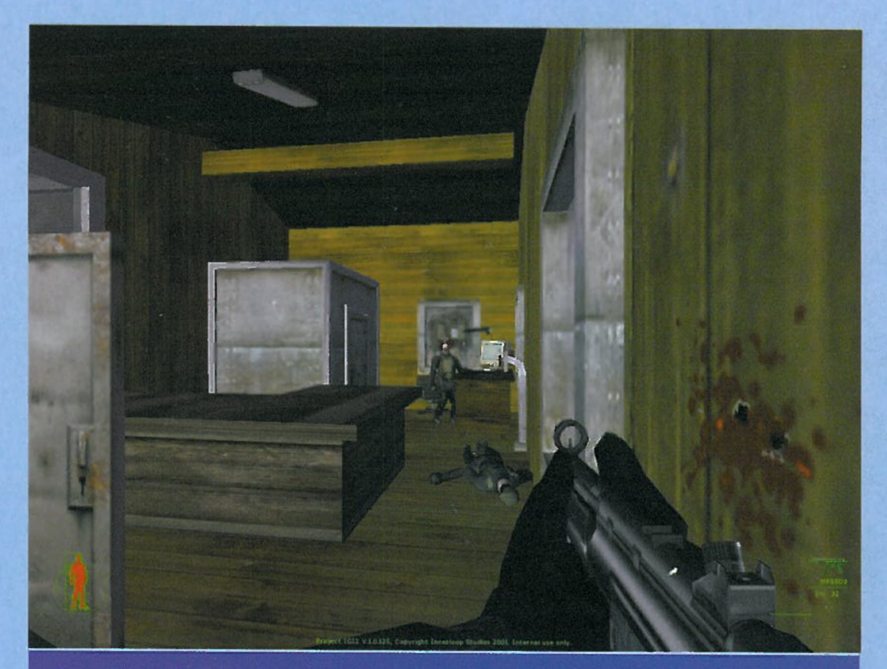
Además, el desarrollo del modo multijugador continúa.

IGI 2: Covert Strike incluirá un completo modo por equipos, en el que se enfrentarán comandos de ocho jugadores por bando. La jugabilidad se basará en la consecución de objetivos por cuya consecución lucharán agentes de IGI y terroristas internacionales.

IGI 2: Covert Strike nos trae de vuelta el aclamado Shooter de espionaje y acción en primera persona del IGI original. David Jones, ex agente del SAS, ahora trabajando como agente libre, deberá realizar arriesgadas misiones encubiertas para la organización secreta conocida como "IGI".

La espiral de acontecimientos llevará a Jones a Rusia, Libia y China, en tres campañas interrelacionadas en las que deberá infiltrarse en una amplia variedad de localizaciones, incluyendo bases militares, puertos e instalaciones gubernamentales secretas.

En cada misión se irá desvelando la trama en forma de impresionantes escenas animadas que involucrarán al jugador en los acontecimientos del juego. Los amantes de los shooters en primera persona ya estamos impacientes...



▲ Como en la anterior entrega, los puestos de control son objetivos principales para acceder a otras áreas.





▲ El rifle de francotirador es muy útil para eliminar enemigos de un tiro y cámaras que harían saltar la alarma. Ha llegado la hora de los camperos...





▲ El sigilo es muy importante en I.G.I., no es de esos juegos en los que te lías a disparar a todo lo que se mueve. Aquí la munición es muy limitada y específica.

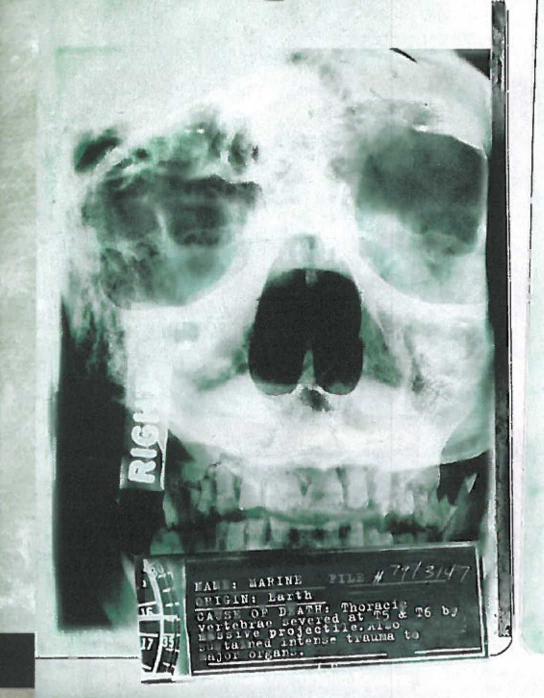
A examen

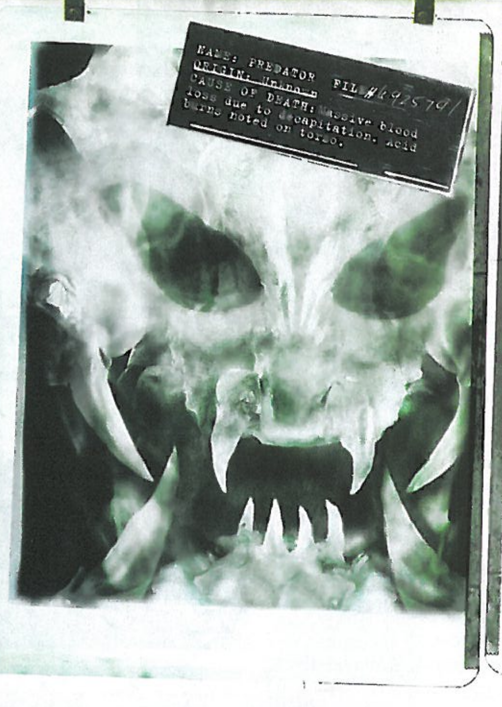
Baldur's Gate Dark Alliance

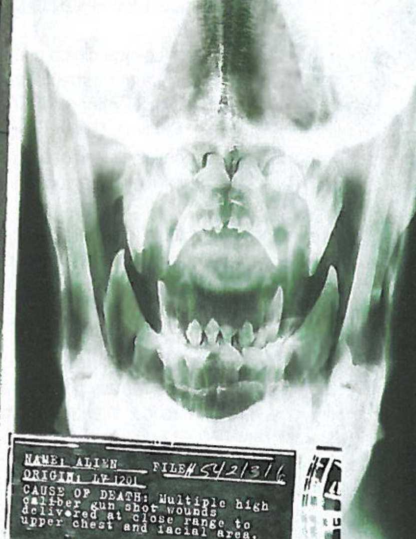
El clásico de PC llega a PS2. PAG. 56

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR™

La evolución del miedo







TOTALMENTE EN CASTELLANO

Entra en el juego más terrorífico y esperado del año.
Juega con 3 rivales mortales: Alien, Predator o Marine.
Cada uno con nuevas armas y habilidades diferenciadas en una historia única contada desde tres perspectivas.
En la lucha por la supervivencia sólo una especie saldrá victoriosa.

ALIENS 2 PREDATOR
SIERRA



http://www.avp2.sierra.com





™



http://www.sierra.com



VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING ESPAÑA, S.L. - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30

1-2 jugadores | 1x

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Virgin Interactive
Fecha de salida Disponible
Tipo Fútbol

GAME BOY ADVANCE



¿El futuro del fútbol?

No suena mal la idea de una futura superliga europea con los mejores y más laureados equipos del continente, pero la verdad es que si nos tenemos que fijar en este juego como modelo el asunto se queda bastante retrasado.

Y es que European Super League dice a primera vista mucho más de lo que en realidad es. En un primer momento, vemos un juego con doce de los mejores equipos del Viejo Continente (PSG, B.Leverkusen, B.Munich, B.Dortmund, Liverpool, Chelsea, Olimpiakos, Ajax, O.Marsella, Benfica, Goteborg y R.Madrid), con las alineaciones actualizadas de la temporada 2000/2001 y los nombres reales de todos los jugadores. Qué mas se puede pedir, ¿no?.

Pero cuando nos ponemos a jugar partidos, que es la verdadera esencia de cualquier juego de este tipo, nos damos cuenta de que estamos ante un juego muy pobre, tanto en gráficos como en la misma simulación de los partidos.

European Super League nos ofrece dos vistas que nos recuerdan a otros juegos clásicos y que sí fueron un boom para los videojuegos de fútbol. Una primera vista es diagonal, muy parecida a la que veíamos en el primer FIFA que salió al mercado, mientras que hay otra segunda vista que es aérea, a lo Italia 90. El problema es que este juego ni siquiera consigue superar a estos grandes mitos, por su falta de jugabilidad y su alta dificultad, que más que una virtud es un inconveniente porque ves como juegas y juegas partidos y la cosa sigue igual de difícil y aburrida.

Existen tres modos de juego en European Super League. El primero de ellos es el clásico partido amistoso en el que escoges el equipo que quieres y tu rival. Es un buen modo de coger práctica. Existe un segundo modo arcade, que consiste en un minitorneo de eliminatorias en el que tendrás que ir superando hasta seis distintos rivales para ganar, mientras que si pierdes te quedas directamente fuera. El tercer modo y esencia principal del juego es el torneo, en el que participan los doce equipos del juego y que consiste en una primera liguilla de clasificación a unas fases eliminatorias.

Además de las alineaciones oficiales y de los nombres reales de los jugadores, el juego también cuenta con datos estadísticos reales, escudos y una adaptación manual que nos permite actualizar el juego a los datos más recientes del campeonato europeo de fútbol.

Este apartado tan completo del juego choca con lo que son los partidos en sí, en los que vemos un desarrollo muy anticuado, que no aporta ninguna novedad respecto a otros juegos de fútbol que ya veíamos para Game Boy y que incluso se queda bastante retrasado en comparación con juegos que tienen bastantes más años que este European Super League.

Estamos ante un juego muy completo en lo que se refiere a base de datos, con nombres y estadísticas reales, que es algo que juega mucho a favor en los juegos deportivos, pero que falla en lo principal, en el simulador, siendo bastante anticuado y parecido a juegos con muchos años ya sobre sus espaldas. Otro punto a favor es su traducción al español, pero los contras ganan a los pros en este juego y también queda bastante por debajo de las expectativas en lo que se refiere a gráficos, control o jugabilidad. Esto de la superliga europea puede ser una realidad en el futuro, pero lo que sí parece claro es que este juego no va a llegar muy lejos en el tiempo.

Javier Sánchez Quero



▲ La perspectiva isométrica nos recuerda mucho a títulos clásicos de fútbol.



▲ Definitivamente hemos visto muchos mejores gráficos en la advance.



▲ Gool a alguno se le va la olla cuando programa estos juegos.



▲ Podrás elegir a uno de los equipos que supuestamente estarían en una superliga.



PUNTUACIÓN FINAL: 5,3



1 jugador (multi, sí)

Distribuidor Ubi Soft
Desarrollador Red Storm

Fecha de salida Disponible
Tipo Arcade 3D/Simulación táctica

PC



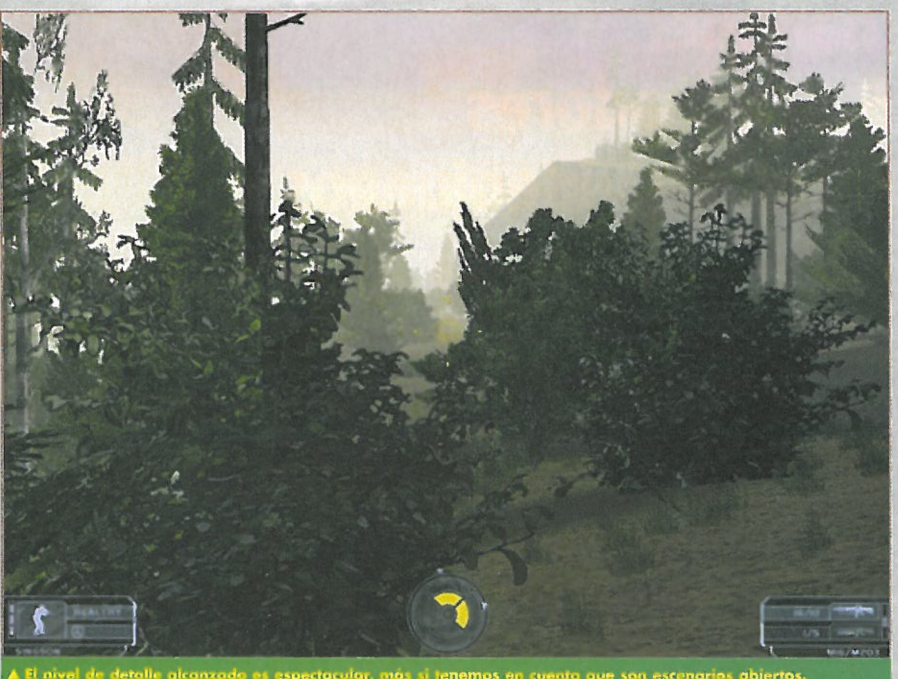
Es hora de defender la libertad...

Tras un tímido inicio con Delta Force y Rainbow Six, estamos asistiendo a una consolidación cada vez mayor de lo que hemos denominado juegos de simulación de infantería y/o combate táctico. Tras títulos como Rogue Spear, Project I.G.I. o el aclamado Operation Flashpoint, este, en un principio considerado como un subgénero dentro de los arcades 3D, se ha convertido por derecho propio en un nuevo género y una nueva concepción de los juegos de acción en perspectiva de primera persona. Encontramos la misma acción o más que en los mata-mata tradicionales, pero también encontramos tres añadidos importantes e innovadores, un realismo exacerbado, una obligación de utilizar nuestras habitualmente relajadas neuronas y el trabajo en equipo con compañeros de pelotón controlados por nosotros mismos o por el ordenador. Además de estos puntos, característicos de este nuevo género, encontramos otro denominador común cuando menos curioso. En casi el cien por cien de los juegos de este nuevo género nuestra misión es siempre la misma, meternos de cabeza en la peor de las situaciones para salvaguardar la libertad, la democracia, nuestro estilo de vida, los derechos de los gatos, que la gente pueda ser calva etc, en resumen, todos los valores de la sociedad occidental, y también, dicho sea de paso, glorificar a la rama de turno de las fuerzas especiales del ejercito de los EEUU.

Los chicos de Red Storm y la nada calenturienta imaginación de Tom Clancy nos van a poner al mando de un pelotón de Ghosts, una fuerza incluso superior a los famosos Delta, que ha sido desplegada en pleno corazón de Rusia. Como ya os estaréis preguntando ¿y que narices hacen la fuerzas especiales yankees en el corazón de Rusia? Os haremos un breve resumen de los acontecimientos. Estamos en el año 2008, tras la enésima crisis de gobierno en la Federación Rusa, los "halcones ultranacionalistas" del Kremlin han decidido dar el golpe definitivo al sistema democrático en Rusia. En un intento por recuperar el esplendor de la antigua Unión Soviética, las fuerzas de combate rusas se lanzan contra la república de Georgia que curiosamente es donde está destacado nuestro pelotón. Una vez comprendida la situación deberemos defender en lo posible la integridad de la maltrecha Georgia e infligir el máximo daño posible a las tropas rusas. Como detalle, tras observar las acciones de los Delta Force en la guerra de Afghanistán puede que la mente de Clancy no sea tan calenturienta.


▲ Lo mejor que puede pasar, tengo equipo nocturno y mi enemigo no.


▲ Una ayudita a los cascos azules y encima quedamos bien.


▲ El nivel de detalle alcanzado es espectacular, más si tenemos en cuenta que son escenarios abiertos.



Un Interfaz y un desarrollo perfectos

Ghost Recon se podría definir como una sabia combinación de Rogue Spear con un interfaz de manejo de tropas mucho más simplificado y un desarrollo de juego muy similar a lo que vimos en Operation Flashpoint, con grandes áreas abiertas, muchísima vegetación donde tanto nosotros como nuestros enemigos se pueden ocultar y que provocará esa inconfundible sensación de "nerviosismo de combate" al mirar en todas direcciones al más mínimo ruido, algo que por mucho que se empeñen nunca podrán conseguir los arcades tradicionales.

La verdad es que Ghost Recon parece la respuesta de Ubi Soft a los títulos antes mencionados y es que, como ya comentábamos también antes, este nuevo género cada vez toma más fuerza. Los trabajos anteriores de los chicos de Red Storm, véase Rainbow Six y Rogue Spear y sus correspondientes expansiones, estaban más centrados en la lucha y asalto anti terroristas. Por el contrario, GR nos va a situar en medio de frondosos bosques, desfiladeros, áreas urbanas, bases militares (Dios mío! Que infienno!). Tanto los veteranos de Rainbow Six como los ex-marines de Operation Flashpoint, así como los novatos en el género se alegrarán al saber que el interfaz de manejo de tropas con el que nos vamos a encontrar es tan sencillo e intuitivo como eficaz. Mediante una simple tecla y el ratón podremos marcar los puntos de rutas que deseemos para cada una de las tres secciones de nuestro pelotón, las actitudes que deben tomar, es decir, agresiva, media o muy cauta. Todo esto marcándolo sobre un completo mapa de la zona de operaciones; es más, a diferencia de algunos de los títulos antes mencionados, podremos "saltar" sobre cualquiera de los miembros de nuestro equipo y controlarlo personalmente.

Es importante destacar que Red Storm ha sabido

hacer un excelente cóctel con sus conocimientos; han creado el magnífico interfaz antes comentado y han conseguido un equilibrio insospechado entre acción, realismo y táctica. Cierto es que a los más fanáticos del nuevo género podría parecerles un poco menos realista que Operation Flashpoint, pero desde luego esa mínima porción de realismo que se ha perdido ha significado una importante ganancia en lo que a intensidad y adicción respecta. Sin embargo, sí encontramos un pequeño fallo, a la hora de la verdad los escenarios no resultan realmente tan amplios, ya que muchas zonas de los mismos se han acotado. Esto se diseñó en un principio de esta forma para que no hubiera excesivas pérdidas por mapas inmensos que pudieran restar intensidad al desarrollo de la acción, no obstante se ha acotado quizá demasiado las zonas de combate, llegando a provocar en ocasiones incluso una breve pero molesta sensación de linealidad. Por otra parte también encontramos en GR un elemento extraordinariamente positivo, uno de los fallos de los que no se ha librado prácticamente ninguno de los títulos aparecidos en la reciente historia de este género es el poco detalle no a nivel de texturas sino de diseño y escaso número de polígonos en los escenarios interiores, barracones, casas etc. En GR este viejo y molesto fallo se ha corregido de una vez por todas, la primera vez que entramos en una casa ya nos hacemos a la idea de que nos vamos a encontrar con un nivel de detalle muy parco, sin embargo, la sorpresa que supone ver unas partes del escenario normalmente tan poco cuidadas con el nivel de detalle y el cuidado que aparecen en GR supone un punto muy a favor no sólo del juego sino del género en sí.

Gráficos geniales

El apartado de IA en GR presenta un extraño contraste, por un lado los personajes de nuestro pelotón, que dejamos que el ordenador controle, tienen un comportamiento un extraño. En la mayoría de las ocasiones sus reacciones son lógicas, ni son unos Rambos ni unos cobardes, si se ven superados ampliamente por el enemigo caerán como moscas y si están en condiciones favorables harán bien su trabajo. No obstante, en determinadas ocasiones, podemos quedarnos sin una sección de tres soldados a manos de un solo enemigo, este extraño comportamiento no se produce muy a menudo pero en ocasiones puede resultar molesto. Por otra parte, nuestros enemigos carecen de ciertas limitaciones, por ejemplo, si oyen ruido rápidamente echan cuerpo a tierra y se esconden, este comportamiento sería fantástico si no fuera por el hecho de que sólo se limitan a hacerlo en un área determinada, es decir, no irán a por nosotros. A pesar de todo, esto no puede ser considerado como un fallo en las rutinas de IA, dado que si se hubiera incorporado esta característica a nuestros enemigos, el juego, dada la amplitud de los escenarios podría haber adquirido un grado de dificultad ridículo, muy realista eso sí pero inapropiado para un videojuego.

El apartado gráfico es uno de los elementos más potentes de GR. Los modelados, tanto de amigos como de enemigos, destilan calidad por todas partes, no solo por el detalle con que se han creado sino también por las ultrarrealistas animaciones con que se les ha dotado; incluso podemos distinguir perfectamente los parches de unidad en las mangas de los uniformes. Los escenarios también cuentan con una calidad soberbia, el nivel de detalle empleado es fantástico y unido a unos efectos de luces y climatológicos muy desarrollados crean un ambiente completamente immersivo. Por ejemplo, la sensación de estar moviéndonos por un bosque plagado de árboles, arbustos, desniveles en el terreno y ver como se filtra la luz a través de los claros, o estar metidos en medio de un campo de batalla con una tormenta encima y un ambiente neblinoso, hará las delicias de los fanáticos del realismo. Por último, el sistema de partículas que utiliza el motor es de una gran efectividad sobre todo en los efectos de los disparos sobre superficies como madera o piedra.

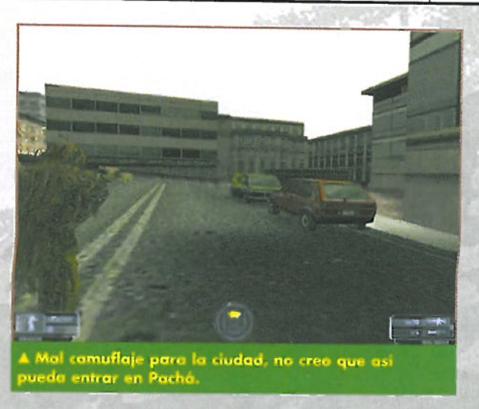

▲ Los interiores son tan detallados como en cualquier mata-mata de los habituales.


▲ Estos rusos y su radioactividad, en fin, que le vamos a hacer.

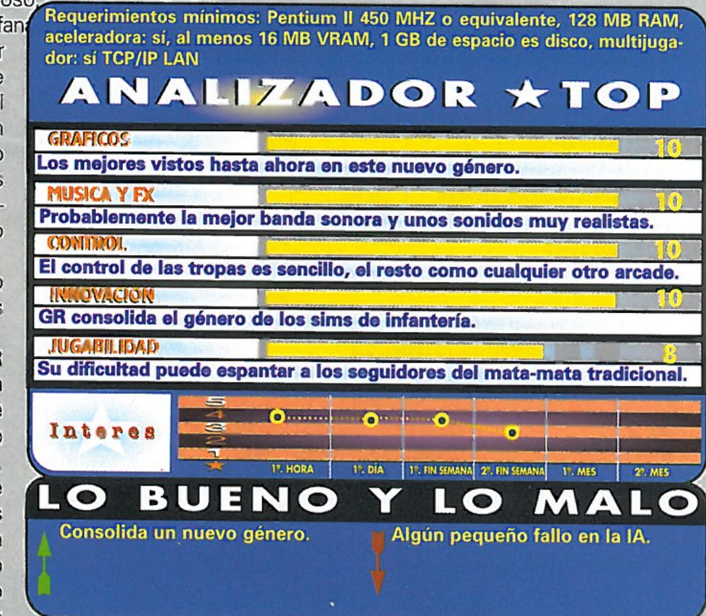
Un sonido y un modo multijugador, acordes con el resto

La banda sonora de GR es probablemente una de las mejores que hemos podido oír, no solo en este género, sino en la historia de los videojuegos. Piezas tocadas por orquesta con un aire muy épico y guerrero, que en todo momento contribuyen a aumentar nuestro nivel de adrenalina y a meternos más en el papel de soldados que están llevando a cabo una misión de vital importancia. El sonido ambiente también está perfectamente conseguido con toda una multitud de sonidos naturales, es decir, como los que oiríamos por ejemplo en un bosque real y que nos pondrán los nervios a flor de piel haciendo que le volemos las antenas al primer grillo que ose asustarnos. Los sonidos de las armas no son ni buenos ni malos, simplemente son fieles reproducciones de los sonidos de sus equivalentes en la realidad, con lo que cualquier otra valoración queda fuera de lugar. Por último el juego esta íntegramente localizado al castellano, tanto voces como textos y aquí destaca el esfuerzo de Ubi en conseguir unos resultados acorde con el resto del juego.

El modo multijugador resulta de gran interés con multitud de modos de juego, como capturar la bandera, o el modo colina de la hamburguesa, no solo resultan muy logrados y entretenidos en sus planteamientos sino que también prolongarán en mucho la vida de Ghost Recon en nuestro disco duro.


▲ Mal camuflaje para la ciudad, no creo que así pueda entrar en Pachá.

Carlos "Eicke" Magaña



PUNTUACIÓN FINAL: 9,6

1 jugador (multi, si) | 1x CD | Distribuidor FX Interactive | Desarrollador Rival Interactive | Fecha de salida Disponible | Tipo Estrategia | PC



LA VERDADERA ESTRATEGIA REAL

Para que entendáis como va a ser este análisis, y lo que vais a leer a continuación, creo que primero debería contaros algo que todo el mundo sabe en la revista, y es que (modestia aparte) soy uno de los mayores jugones de estrategia real, y por lo tanto muy crítico con este tipo de juegos. Ahora os estaréis preguntando ¿Por que me está contando su vida este tío? cuando yo lo que quiero es saber como esta el juego. Pues bien, os estoy contando esto por que cuando se me entregó este juego para hacer el análisis pensé, bueno ... aquí vienen otros tres días de crear "curritos" como un loco, ejércitos mas numerosos que los del imperio de la Guerra de las Galaxias, para luego como siempre destrozar al enemigo ... es decir, típico juego de estrategia, como puede ser el Command & Conquer , Starcraft , Galactic Battleground (que también esta el análisis en este número) ... etc. , pero dije, bueno no te quejes que sabes que es lo que te gusta. Total, llegué a casa, deje el juego un poco de lado y hasta bien entrada la noche no empecé a jugarlo (fallo importante, no lo hagáis), sorprendentemente desde los tutoriales, y es que uno se juega hasta los créditos si le dejan. El juego se tornaba diferente, el movimiento de las unidades de combate, la forma de conseguir el material necesario para construir, en fin, no era lo típico. Poco a poco me di cuenta de que quizá había dado por hecho demasiadas cosas, que no serían así, y es que, como siempre, FX Interactive no para de sorprenderme...



▲ Como veis, los aviones tienen que despegar y aterrizar. Recordad que eso lleva tiempo.

Historia de una guerra...

Real War trata sobre como el general Vlako Alexeyev, tras haber conseguido hacerse con una impresionante fuerza de combate, toma el control de una vasta zona de Rusia, exactamente alrededor de la base militar de Novgorod, apoyado por Mar por la flota de Barents, por tierra por la división acorazada de los Urales y algunas fuerzas rebeldes de Georgia. Al mismo tiempo le apoyan exteriormente Cuba y Corea del Norte (que curioso, habrá tenido EEUU algún problema con ellos anteriormente...). Con todo esto el General Vlako Alexeyev amenaza a la madre Rusia y ésta, debido a la flaqueza de sus tropas, pide ayuda a EEUU. Bueno y aquí entramos nosotros y nuestro precioso ejército. Bueno, como os habréis imaginado hay cosas que no cambian, por lo que la vista del juego, al igual que otros juegos nos tenían acostumbrados, es isométrica; con una calidad de gráficos muy buena para un juego de este tipo y con multitud de unidades de batalla, ya sean de Tierra, mar o aire. Aunque lo que quizá es más sorprendente e interesante es que todas estas unidades son reales, es decir, olvidaros de Bombas mega-sónicas , de Zergs poniendo huevos por la pantalla, y de lo más importante: de Recolectoras , del tipo que sean, y es que en Real War, POR FIN no hay que recolectar ningún cristal biónico- nuclear para crear a nuestras unidades, simplemente estaciones de abastecimiento, (anda como en la vida real) y eso para mi es uno de los conceptos innovadores más importantes de este título. Y es que chicos, aunque a todos nos gusten títulos como Command & Conquer o Starcraft, la verdad es que ¿alguien cree que con ese nivel tecnológico tendríamos a Orugas con ruedas recogiendo un metal que encima es radioactivo para poder tener mas reclutas? ¿O a un bicho haciendo lo mismo en una piedra lunar?... Yo no lo creo.

En este momento los gurús de Starcraft probablemente cogerán este artículo lo quemarán o realizarán alguna ceremonia Protoniana, para que no vuelva a escribir ... Bueno, que se le va a


▲ Destructores, fragatas, un portaaviones.... todo es posible

hacer, pero lo que quiero que entendáis, es que sin desprestigiar a ningún juego (y menos cuando son mis títulos favoritos) Real War va mas allá, o como lo veo yo , simplemente es otro tipo de juego; y es que no debemos olvidar que deriva de un juego que se creó solo para el ámbito militar, Joint Force Employment , por lo que si a ellos les vale, a nosotros nos debería de sobrar.

Un control Muy original

El control es también bastante original. En la parte inferior de la pantalla dispondremos de un menú con cinco pestañas. Tierra, donde encontraremos la infantería y los vehículos que se moverán y atacarán por todo el terreno. Aire, con todos nuestros aviones, helicópteros etc. Mar, donde tendremos nuestras fragatas, destructores, portaaviones. Aparte de esto contaremos con Spec Ops, vehículos y personal que se utilizarán para operaciones especiales, los cuales no os voy a decir porque resulta muy interesante ir descubriéndolos a lo largo del juego. Y por último, tenemos Construcciones, desde donde manejaremos todos los edificios que componen nuestras bases. A través de éste menú, veremos y controlaremos perfectamente todas y cada una de las unidades disponibles.
¿Qué tiene esto de bueno? Sencillo, olvidaros de volveros locos buscando vuestras unidades por el mapa, ¿Creéis que los generales tienen que buscar a sus unidades por radar?, simplemente tenéis que elegir en este menú las unidades que queréis y esperar a que aparezcan. Esto aparte de quitaros el dolor de cabeza de pensar dónde deje mis unidades de antiaéreo ahora que me están friendo con bombarderos, también os ayudará en la batalla, ya que necesitéis lo que necesitéis lo tendréis con solo llamarles. Y es que es muy reconfortante el ver como cuando están friendo a tus carros de combate un par de helicópteros Tigre, aparecen tus cazas y les enseñan como se las gastan en el Aire ... Hablando de luchas en el aire, si eres aficionado a Top Gun, Águila de Acero, y ese tipo de películas, te aseguro que mas de una vez te quedarás embobado viendo como uno de tus cazas lucha en el aire con un caza enemigo. Y es que aparte de no limitarse a quedarse uno delante de otro disparándose, no veas las virguerías que hacen para colocarse uno en la cola del otro, evadir misiles e incluso hacer alguna maniobra a lo "Maverick", os daréis cuenta que un combate puede durar mucho mas de lo que pensáis.

Vaya pedazo de IA...

Otro de los detalles que más me gustó (especialmente en las unidades aéreas porque siempre son las que mas fallos tienen en otros títulos) es que si una de tus unidades está en el aire pero no tiene ninguna misión establecida no se quedara estática en un punto del mapa, volando por arte de dios, sino que se dedicara a volar alrededor del lugar, e incluso a unirse a alguna columna de cazas cercana... vamos increíble, y tampoco esperéis poder estar atacando con un caza 2 horas, porque, como en la vida real, estos usan combustible, y por lo tanto si se quedan sin él, la ley de la gravedad podrá mas que ellos, por lo que no los fuerces y déjales que vuelvan a la base cuando ellos lo crean necesario.
Frente a los ataques con nuestras unidades, también se han insertado novedades frente a los típicos juegos de estrategia. Aparte del típico clic de ratón a la unidad que queremos eliminar, también se pueden enviar tropas de asalto de nuestra fuerza contra grupos de su fuerza, y ahí o dejar a la Inteligencia Artificial del juego funcionar sola, o especificar por ejemplo, como queremos que se agrupen, que unidades queremos que apoyen a otras etc...
Con esto y con lo que ya os he contado del realismo de batalla, frente a esquivar ataques enemigos, utilizar estrategias de grupo etc... imaginaros lo bonito que puede llegar a ser ver una batalla a gran escala en Real.


▲ Impresionante la lucha

Variedad en las misiones

Para terminar, deciros que en las misiones no solo se trata de eliminar al contrario y punto, sino justo al contrario. Pocas veces se nos pedirá erradicar las fuerzas enemigas, sino misiones mas "simples" (esperar a jugarlo y veréis), como interceptar un convoy, o eliminar un puesto de mando específico... o esto mismo, pero en un momento determinado de la partida. Vamos, una pasada, sobre todo por que si no cambias el "chip" y te dedicas a atacar a lo burro, no serán una ni dos las veces que después de llevar jugando media hora perdáis la partida porque un pequeño convoy se os ha escapado por la parte norte de la pantalla cuando vosotros estabais machacando el cuartel general enemigo.

Javier Maestre

Requerimientos mínimos: PII 266 Mhz o equivalente, 64 MB RAM, 4X CD-ROM, aceleradora: sí, al menos 4MB VRAM, 670 MB de espacio libre en disco, Multijugador: Sí TCP/IP, LAN

ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	9
En estrategia si encontráis algo mejor... decírmelo	
MUSICA Y FX	9,5
Increíbles efectos especiales, con un sonido acorde	
CONTROL	10
El control es preciso, claro y intuitivo	
INNOVACION	10
Todo y nada, "simplemente" se han ajustado a la realidad	
JUGABILIDAD	10
100 % Perfecta	



LO BUENO Y LO MALO

▲ La realidad del juego. Las unidades de batalla La IA. El Precio 18 euros

▼ Estamos en época de exámenes (Algo malo me tenia que inventar)

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador · 1x CD · Distribuidor Codemasters · Desarrollador Codemasters · Fecha de salida Disponible · Tipo Simulador de futbol · PS one



Locos por el fútbol

Tras la lamentable desaparición de Dinamic, y por consiguiente la del rey de los manager de fútbol por excelencia, y uno de los mayores mitos del videojuego para los de mi generación, el PC Fútbol, son muchas las compañías que se lanzan en la actualidad a la comercialización de productos similares, en busca del amplio mercado que generaba el susodicho juego español.

No es este el caso de este Manager de Liga, ya que como ya sabréis, nos venía acompañando hace ya unos años, saliendo en consola paralelamente a la aparición en PC del PC Fútbol.

Porque del juego en sí, que te voy a contar que ya no sepas. Pocos son los amantes del deporte rey que no han catado nunca este juego, o su "antecesor". Porque está claro que estamos ante un juego para locos por el fútbol, así que si no eres uno de ellos, pasa de página.

Como ya sabrás, la mecánica del juego consiste en que tu eres el Manager del equipo que selecciones (puedes elegir la liga española o la Premier League inglesa), y así convertirte en el Valdano de tu equipo favorito, gestionando los fichajes, las finanzas, y todos los entresijos de un equipo de elite, incluidas las tácticas y las alineaciones.

¿Merece la pena? Pues hombre, para gustos, los colores. Sin duda nos encontramos ante un juego bastante logrado, pero quizá demasiado complicado. Los que hemos crecido con el motor del juego de Dinamic, no nos terminamos de acostumbrar a este nuevo. Se echa en falta el ratón y sobre todo la intuición. Los menús son algo complicados, y todo va muy rápido. Los días se pasan demasiado deprisa, y se necesita por tanto una habilidad suprema para realizar las acciones en tiempo record, si no quieres llegar al día del partido sin tener la alineación en pañales.

Por lo demás, la verdad es que cuida los detalles más importantes, pasando por los chicos de la cantera, los patrocinadores del equipo y llegando hasta poder ordenar a los jugadores la táctica en medio del partido. Para ello cuenta con un visionado interactivo del partido, y aunque con gráficos bastante tristes, lo han hecho bastante curiosillo para quien le guste ver como se desenvuelven sus chicos dentro del campo.

Si algo ha mejorado con respecto al título del año anterior, son sin duda los tiempos de carga. No había nada peor que estar 2 horas esperando a que saliera la siguiente pantalla. Aquí realmente esto no ocurre, y aunque de día a día se tarda un poco, entre los menús te desplazarás bastante rápido cuando le cojas el truco claro, porque al principio no hay quien se aclare.

En cuanto a lo más técnico, resulta complicado puntuar los gráficos de este juego. Evidentemente es el apartado en el que menos intenta destacar. Si hablamos de los menús, son bastante coloridos y tal, pero el visionado del partido es bastante pobre, aunque al no ser lo primordial, tampoco vamos a pasarnos mucho.

El sonido tampoco es que sea nada el otro mundo. Musiquilla de acompañamiento y avisos acústicos y sobre todo vibratorios(si posees un Dual Shock) cada vez que hay algo reseñable. No sé, del montón.

El control es sin duda lo más complicado del juego, y teniendo en cuenta que se trata de



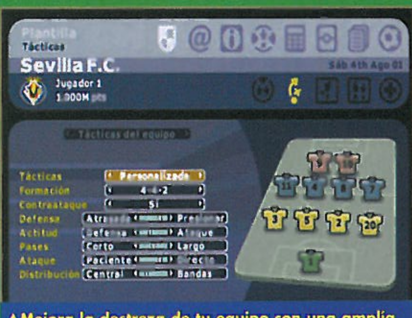
▲ Un fallo en la estrategia defensiva puede propiciar cantadas como esta.



▲ Valla defensas que entrenas... dos tíos y no son capaces de pararle, y el portero vendido...



▲ Es importante que seas hábil con el precio de las entradas. Si las pones muy caras en un partido malo no irá ni dios.



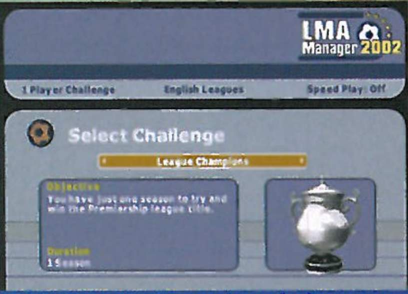
▲Mejora la destreza de tu equipo con una amplia combinación de entrenamientos y tácticas.



▲Familiarízate con el merado de traspasos y ficha, ofrece o cede a jugadores en su momento y por la cantidad adecuada.



▲Analiza el rendimiento de tu equipo durante el partido, y haz cambios tácticos o sustituciones cuando quieras.



▲ Dirige la marcha de tu equipo en las ligas española e inglesa, las copas de Inglaterra y las dos competiciones europeas.



▲Gestiona las arcas de tu equipo, invierte en infraestructura, tramita el patrocinio y mucho más.



▲ Aprenderás mucho jugando en las duras divisiones inferiores.

lo más importante para un juego de estas características, la verdad es que es una pena que no lo hayan hecho más intuitivo y sencillo. La novedad es poca, principalmente porque ya parece todo inventado en este tipo de juegos, ya que los innovadores fueron los chicos de Dinamic.

Sin embargo si es cierto que el juego cuenta con los datos actualizados de la temporada 2001-2002, que no es poco.

Y como es lógico, el punto fuerte de estos juegos es la jugabilidad. Te costará ponerte y te costará aprender a manejarte con soltura, pero como lo consigas...será tu perdición. Muchos somos los que hemos pasado días casi enteros enganchados ante los menús de juegos de este tipo. Querrás ser el mejor, y no pararás hasta conseguirlo.

Así que a la hora de recomendar este juego a nuestros lectores, y a falta del rey del género, cierto es que este Manager de Liga 2002 merece al menos una oportunidad para entrar en nuestros corazoncitos futboleros.

Pedro Jareño



PUNTUACIÓN FINAL: 7,8

1 jugador (multi, si)

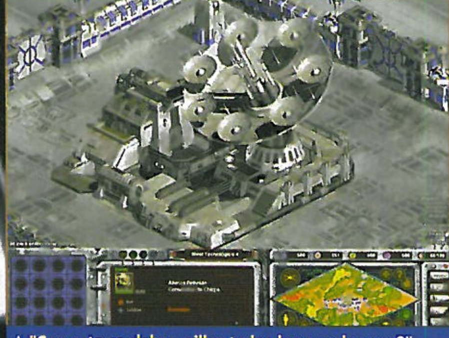
2x

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Lucas Arts

Fecha de salida Disponible
Tipo Estrategia

PC

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS


▲ "Con esto se deben pillar todos los canales ¿no?"

ESTRATEGIA DE LUJO A LO STAR WARS

Muchos son los títulos que ha sacado Lucas Arts últimamente inspirados en Stars Wars pero ninguno ha conseguido hacerle justicia a esta aclamada saga, Stars Wars: Racer o La Amenaza Fantasma son juegos que sí, los conoce prácticamente todo el mundo, pero tampoco son de una calidad demasiado buena. Esta no es la primera vez que Lucas Arts se adentra en el complicado género de la estrategia en tiempo real, ya lo intentó con Stars Wars Force Commander y salió bastante mal parada debido a que el juego era en fin... ¿decepcionante? Los gráficos estaban muy bien por eso de ser en 3D pero el juego dejaba bastante que desear por su lentitud de desarrollo y su poca variedad. Pues bien, parece ser que han aprendido la lección y nos presentan este nuevo titulo de estrategia en tiempo real, esta vez con gráficos en 2D y basado en el motor RTS del famoso Age of Empires 2. Quizá haya quien piense que hacer un juego basado en un motor ya creado sea algo malo o que por eso deberíamos bajarle puntos, pero si se sabe adaptar un motor tan extraordinariamente como han hecho los chicos de Lucas Arts se pueden conseguir maravillas.

Diversión infinita

Según ejecutamos el juego nos encontramos un menú repleto de opciones: una completa base de datos con información acerca de las unidades, planetas y demás cosas que aparecen en el juego; un editor de escenarios fácil de manejar, pero a la vez potente, con el que podremos crear nuestras propias campañas y escenarios o editar los ya existentes; el ya típico, pero no por ello menos interesante, modo multijugador, para los que tienen una conexión a Internet o una red local y quieren ir mas allá de jugar contra el ordenador, lo que dota de larga vida al juego. Para poder jugar al modo multijugador por Internet tan solo tendréis que tener instalada la última versión del juego, haceros una cuenta de .Net y entrar en la pagina de juegos de Microsoft MSN Zone.

En lo que al modo 1 jugador respecta hay un entrenamiento, que no es nada mas que una campaña como las demás pero de nivel sencillo, en la cual manejaremos a los Wookies y nos ayudará a controlar el juego perfectamente, 5 campañas en las que podremos ayudar a la Federación de Comercio, los Gungans, el Imperio Galáctico, la Alianza Rebelde y de nuevo a los Wookies, pero esta vez en misiones serias, y el modo de partida estándar en el que podremos elegir contra cuantos enemigos queremos luchar, el tipo y tamaño del mapa, el numero máximo de unidades de cada bando y muchas cosas mas. Cada campaña esta dividida en 7 misiones y siempre alguna de estas es una misión bonus que no tiene nada que ver con la historia y en la que podremos vivir sucesos de las películas como la guerra en terreno abierto de los Gungans contra la Federación de Comercio o intentar que la Alianza Rebelde no destruya la Estrella de la Muerte por segunda vez.

Una de las cosas buenas de este juego es que las campañas son totalmente diferentes, no ocurre como en otros juegos que dos campañas sean iguales y solo cambie el bando con el que combates. Además sus historias no son hechos directos de las películas pero no se salen de la línea argumental de las mismas.

Sin embargo, lo mejor será la variedad que tendremos para elegir, mas de 300 unidades voladoras, de tierra y marítimas entre las que se encuentran X Wing y Tie Fighters, los soldados de la Federación de Comercio de la Amenaza Fantasma y muchos más. Aparte de todas estas unidades, como en todo buen juego de estrate-



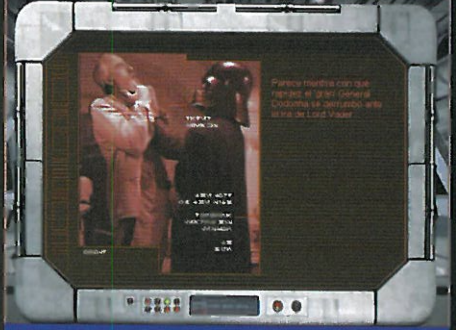
▲ La verdad es que estos muchachos lo tienen algo crudo.

▲ Las explosiones estan bastante bien hechas

▲ ¿Una partidita entre rehén y rehén salvado?

▲ ¿Os suena de algo?


▲ Estos Ewoks lo llevan crudo...


▲ Darth Vader haciendo de las suyas para variar


▲ La base de datos es bastante completa

gia que se precie, hay una serie de unidades clave o héroes como serán Darth Vader, Han Solo, Chewbacca, Jar Jar Binks y muchos mas, en definitiva, todo el universo de Star Wars está dentro del juego.

Quizá poco innovador en el género

Parece ser que ya todo esta visto en los juegos de estrategia debido a que desde hace un par de años todos los títulos consisten en lo mismo, ir recogiendo recursos para poder construir mas unidades y edificios que el enemigo y acabar por destruirlo. Cuando te encuentras una misión difícil no es por la superioridad del enemigo o porque hace las unidades mas rápidamente que tú, simplemente si una misión se complica es porque limitan tus acciones: un numero máximo de unidades, recursos escasos, etc.

Stars Wars Galactic Battlegrounds no innova nada en el género. Básicamente las misiones consisten en empezar a montar tu base desde prácticamente la nada, 3 o 4 unidades constructoras y unos pocos recursos para luego conseguir hacer un ejército mayor que el del enemigo y aniquilarle. Hay algunas misiones que no obedecen a esta regla y son las misiones de reconocimiento, en las que controlaremos a un pequeño grupo de unidades y tendremos que conseguir una serie de pequeños objetivos. Aparte de esto no hay mas, pero esto son los juegos de estrategia y para que nos vamos a engañar... ¡¡¡Esto es lo que nos gusta!!!

Si algo funciona... ¿Para qué cambiarlo?

Nos encontramos ante el mismo interfaz de Age of Empires 2 sin prácticamente ningún cambio, parece ser que los desarrolladores han seguido el tópico de: si algo funciona ¿Para qué hay que cambiarlo? Cosa que no esta del todo mal, ya que una jugabilidad y una sencillez de manejo como la de Age of Empires no se ve en todos los juegos y si además haces que el motor gráfico sea más potente consigues una pequeña joya en bruto. Los gráficos de Galactic Battlegrounds a pesar de ser en 2 dimensiones son de lo mejorcito en este sector. Un detalle máximo en todos los edificios y unidades unido a unas animaciones bastante precisas, le hacen competir perfectamente con cualquier juego de estrategia en 3D sin quedarse muy atrás. Si nos adentramos en datos numéricos, los juegos de estrategia mas vendidos y exitosos han sido en 2D, véanse Starcraft o el mismo Age of Empires 2, juegos editados hace bastante tiempo pero que siguen teniendo una gran cantidad de seguidores. ¿Seguirá Stars Wars: Galactic Battlegrounds este camino? Mi opinión es que sí.

Lo mejor del juego

Lo mejor de este juego sin duda alguna es el apartado sonoro, en esto hay que darle un sobresaliente a Electronics Arts por haberlo localizado totalmente al castellano y con esa calidad. Un ejemplo de esto son los Gungans, ya sabéis la raza de Jar Jar Binks y su particular lenguaje "misa obedece tusa" o palabras como machaca refiriéndose a guerra. Todo lo que hablan los personajes de esta raza es en su lenguaje y además perfectamente, como si estuviéramos en la mismísima película. Por cierto, si queréis enteraros de algo cúando os cuentan la historia os aconsejo que a la vez que lo escucháis lo leáis porque sino lo lleváis crudo.

La banda sonora se merece un 10 gigante, creo que en pocos juegos había escuchado una música de fondo que te meta tanto en el juego y que no te aburra. Principalmente es una mezcla de las bandas sonoras de las películas pero te introduce en la acción y en el juego totalmente. Lo único que se le podría reprochar es que es solo una pista de larga duración y cada vez que empiezas una misión tienes que escucharla desde el principio, generalmente en los juegos en los que pasa esto acabas por quitar la música porque te acaba rayando pero no, aquí no, uno no se cansa de escucharlo una vez y otra vez y otra...

En fin...

Parece ser que al final Lucas Arts ha conseguido hacer un producto realmente bueno basado en La Guerra de las Galaxias y todos sus fans lo agradecerán, a ver si le han cogido ya el truquillo a esto y su próximo lanzamiento: Stars Wars: Starfighter resulta ser tan bueno como este Galactic Battlegrounds. A esas personas amantes del Age of Empires al igual que a los seguidores de la saga galáctica les recomiendo que vayan a su tienda más cercana (o más lejana, en el mundo hay de tó) a comprárselo y a las personas que son fans de las dos cosas a la vez les OBLIGO a que vayan a por él porque será la mejor compra que hayan hecho en mucho tiempo.

Félix J. Iglesias "NemesiS"

Requerimientos mínimos: Pentium II 233 Mhz, Tarjeta gráfica 2 Mb, 32 Mb de RAM, 590 Mb libres de disco duro, CD-ROM 4x. Multijugador. Si TCP/IP, LAN

ANALIZADOR ★ TOP

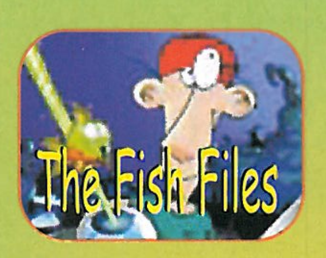
Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	En 2D pero de gran nivel.
MÚSICA Y FX	9,5	Un doblaje perfecto y una BSO maravillosa.
CONTROL	9	Todo se hace con el ratón y el teclado no es necesario directamente.
INNOVACIÓN	6,5	Gran cantidad de mejoras y tecnologías pero nada mas.
JUGABILIDAD	9,5	Excelente, no se puede decir mas.

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
Que es Stars Wars. La gran cantidad de unidades y tecnologías.	Después de haber jugado 3 o 4 campañas se puede hacer repetitivo.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,5



¿Quién sabe donde está mi pez?

Desde hace muchos años, el género de la aventura gráfica se está convirtiendo en uno de los más exitosos dentro del mundo de los videojuegos. Desde los primeros inicios, fueron apareciendo auténticos mitos como Monkey Island, Loom, Maniac Mansion y alguno más que seguro que pasará por vuestra cabeza. Todos estos juegos han marcado época, y han conseguido ir captando adeptos que han seguido la evolución de este mundo que cada día está más desarrollado. Sin embargo, y por desgracia, la aventura gráfica ha sido un género que por sus características siempre ha estado especialmente destinado para el ordenador, con lo que los que no han tenido la posibilidad de tener uno se quedaron con las ganas. Ahora la situación ha cambiado y todo el mundo tiene un ordenador en casa, y no solo se puede disfrutar de los grandes mitos, sino también de las novedades que cada día revolucionan el mercado.

Es un género, por tanto, que no está muy desarrollado en las consolas, e incluso que no goza de demasiado éxito. Hace poco, por ejemplo, salió "La fuga de Monkey Island" en PS2, y no ha tenido demasiado éxito, sobre todo por la dificultad que tiene a la hora de manejar los controles (está claro que con un ratón y un teclado se puede manejar mucho mejor). La aventura gráfica es un tipo de género destinado especialmente al ordenador, y siempre que se tenga la posibilidad de jugar con un PC es preferible debido a su comodidad.

La sorpresa nos ha llegado ahora. Ya es extraño que una aventura gráfica vea la luz en PS2, Dreamcast, etc, pero más sorprendidos nos ha dejado ver una aventura de este tipo en Game Boy Color. Efectivamente, The Fish Files es una aventura gráfica al más puro estilo, en la que deberás recoger objetos y utilizarlos, charlar con personajes parra conseguir pistas, y una variedad de acciones más para poder avanzar a lo largo de la aventura. La historia de este juego es de lo más peculiar, y no entenderás nada hasta que no vayas avanzando.

Han raptado a los peces

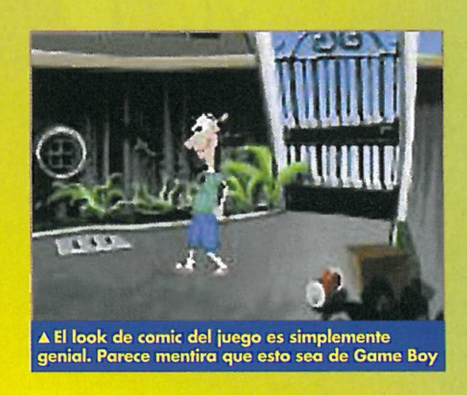
Una mañana cualquiera en un sitio cualquiera, Dante se levanta de su cama como todos los días. Aterrado descubre como dentro de su pecera no está su añorado pez, y comienza desde ese momento una profunda investigación. Nada más salir de su habitación, verá como a su amigo alemán también le han robado a su pececillo. Todos los peces de la ciudad han desaparecido, y Dante tiene la misión de averiguar quien está detrás de todo esto.

The Fish Files es una aventura muy bien lograda en todos los aspectos. Las instrucciones no te cuentan nada de la historia, y tendrás que descubrir por tu cuenta todo lo que está pasando el torno al misterio de los peces. Tendrás que ir dialogando con los personajes e interrogándoles para conseguir pistas que te acerquen más a encontrar a los malogrados peces. Es importante que vayas dialogando y sacando a los personajes todos los datos posibles, como igual de importante es que recojas objetos en todas las habitaciones que recorras. Según vayas avanzando a lo largo de la aventura conocerás a compañeros de colegio, tenderos, el cocinero, vendedores, y un montón de personajes de los cuales cualquiera puede ser el culpable, por lo que no debes confiar en nadie. El funcionamiento es el típico de cualquier aventura gráfica, con lo que no hace falta que os expliquemos como debéis ir progresando.

Calidad "Pata Negra"

Sin duda, lo que más nos ha sorprendido del aspecto técnico de este juego es la calidad gráfica. Cuando lo pusimos en la redacción por primera vez, llegamos incluso a pensar que la etiqueta del juego estaba equivocada, y que se trataba de un juego de Game Boy Advance. Pero estábamos equivocados, y la realidad era que el juego tenía unos gráficos que tiran de espaldas. Sin ninguna duda, los gráficos son el aspecto más importante del juego están realizados estilo cómic, acompañados correctamente con un sonido que quizá se hace un poco repetitivo. Un juego de calidad pata negra que no debes dejar escapar si te gustan las aventuras gráficas.

Dani López



▲ El look de comic del juego es simplemente genial. Parece mentira que esto sea de Game Boy



▲ Como en toda aventura gráfica es importante hablar con todo el mundo, hasta con el chino este que es un desastre en la cocina.

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota
GRAFICOS — Lo mejor. Dignos de la propia Advance.	10
MUSICA Y FX — Buena, pero un poco repetitiva.	8
CONTROL — Opciones suficientes en solo 4 botones.	8
INNOVACION — La primera aventura gráfica en GB.	10
JUGABILIDAD — Una aventura larga e interesante	9

Interes: 1ª HORA | 1º DÍA | 1ª FIN SEMANA | 2º FIN SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Unos gráficos de calidad. Una aventura gráfica novedosa y en un formato poco común. Personajes entretenidos.

▼ Una música un poco repetitiva quizá. Que haya tan pocas aventuras gráficas en GB.

PUNTUACIÓN FINAL: 9

1-4 jugadores | 1x | Distribuidor Proein | Desarrollador Eidos | Fecha de salida Disponible | Tipo Acción | PS2 PlayStation 2



Extraño Proyecto

La historia es lo primero que tienes que tener un poco en cuenta. Ya en la presentación, te darás cuenta de que la ciudad donde se desarrolla todo es un poco extraña y peculiar. La caída de un oso de peluche muestra una ciudad que crece en vertical, y en cuyos suburbios se encuentra la pobreza y las criaturas más extrañas que se puedan encontrar.

Todo esto es debido al gran nivel de superpoblación, que obliga al crecimiento de elevadas megaciudades con miles de ciudadanos. Son poblaciones que viven en edificios cada vez más altos, los cuales están conectados por una enorme red de carreteras, pasajes y vías. Los ricos viven en las partes más elevadas, y según vamos descendiendo por los diferentes niveles existe un nivel de pobreza que va aumentando gradualmente, hasta llegar a un inframundo habitado por criminales, miserables y asesinos. Estas zonas viven en un continuo abandono, y solo son visitadas cuando es necesario reforzar los cimientos para seguir construyendo. Este caos no es absoluto, ya que una unidad de elite llamada UPA (Agencia de Protección Urbana) se encarga de velar por la seguridad. En este caso, y como comienzo de esta extraña historia, estas unidades deberán desplazarse a una fábrica cárnica donde están fallando todos los recursos desapareciendo empleados. Así da comienzo una historia donde tú eres el protagonista.

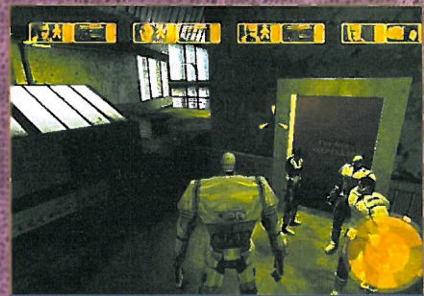
Este argumento nos llega de la mano de los creadores del original Tomb Raider, que le dan al juego un aspecto parecido, con la necesaria resolución de puzzles y demás enigmas. Para ello tomarás el control de un grupo formado por cinco personajes los cuales tienen atributos específicos y diferenciados que habrá que saber combinar para salir airoso de los problemas en los que te verás envuelto.

Desde Carter, que es el jefe de la unidad, hasta Control, pasando por Minoko, Andre y Amber, encontrarás en el juego unos personajes con habilidades específicas que deberás seleccionar en cada momento para solucionar los enigmas que te impedirán continuar con la misión. Así, algunos de ellos tienen capacidades físicas de fuerza, otros de inteligencia o reparación de sistemas eléctricos, etc.

En cuanto al apartado gráfico, tenemos que reconocer que no nos ha dejado demasiado satisfechos. Son unos gráficos más bien flojitos, dignos quizá de la pequeña pero todavía admirada PSone. Si intentamos comparar esta versión con la existente en PC (ya que también existe una versión para este soporte), el salto de calidad gráfica a peor es bastante grande. Ni los escenarios, ni los personajes, ni los primeros planos, ni casi nada, está a la altura de la calidad gráfica a la que puede llegar PS2. Existen dos modos de ver el juego: uno en primera persona, como si



▲ Todo el equipo debe tener muy claro cual será la estrategia a emplear.

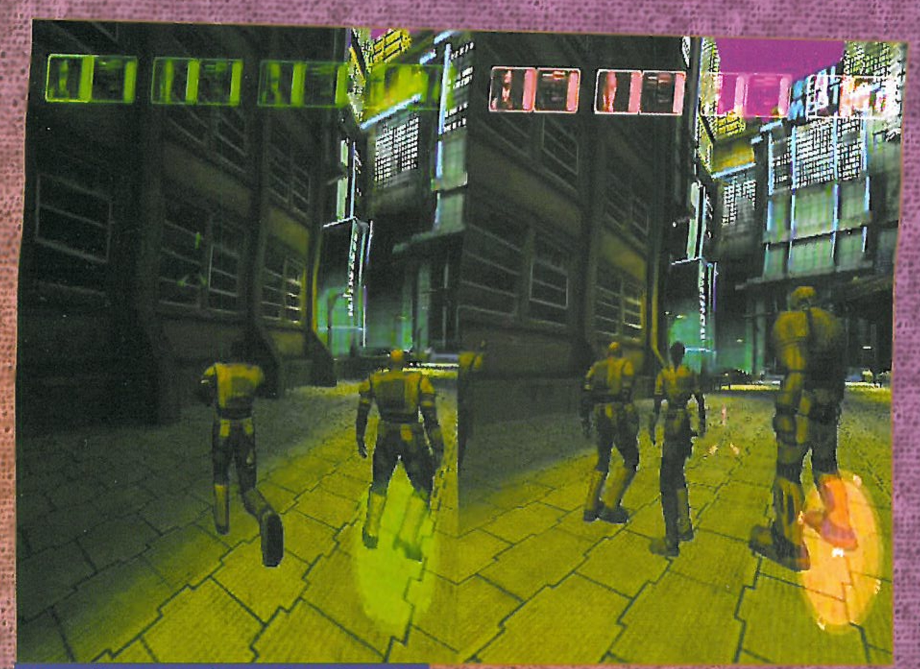


▲ Entra tu primero que a mi me da risq...

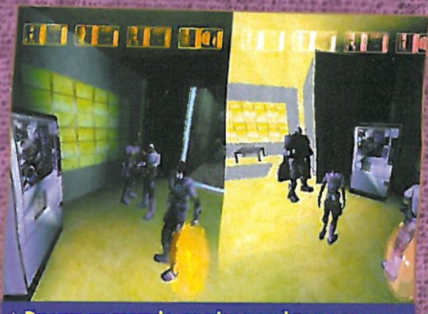




▲ Los entornos del juego son extremadamente futuristas.



▲ Jugando con otro colega, en lugar de partiros la cara tendreis que cooperar.



▲ De vez en cuando no viene mal tomarse un cafelito...



▲ La consola mueve perfectamente cuatro jugadores en pantalla.

viéramos por los ojos del personaje que estamos manejando, y uno en tercera persona, donde la cámara se coloca un par de metros por detrás de nosotros, lo que dificulta un poco la visión de lo que tenemos delante.

El aspecto del sonido también es bastante curioso en este juego. La primera sensación es agradable; una presentación más o menos currada y un doblaje al castellano. Los diálogos están bien traducidos y todo parece funcionar como es habitual... pero de repente un detalle que no vemos ni oímos nos deja un poco helados... ¡si no hay música!. Pues sí amigos, a estas alturas, todavía un juego de este tipo sale a la calle sin ningún tipo de banda sonora. Así estamos apañados.

La jugabilidad hay que reconocer que cumple. Puedes manejar varios personajes y resolver puzzles y misiones bastante entretenidas. Tienes que saber manejar a los distintos personajes para seguir avanzando, o pedir a todos que te sigan cuando esta todo el frente despejado. Sin embargo, la conclusión que tenemos es bastante clara: con toda la variedad que hay en el mercado es mejor que te decantes por otra cosa si quieres comenzar con buen pie el año.

Daniel López



▲ ¿No recuerda este ambiente un poco a Blade Runner?



▲ ...lo que pasa es que a veces te haces u poco de lio con tanta pantalla.

ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	7
No están a la altura de la joya de Sony.	
MUSICA Y FX	5
No concebimos un juego sin banda sonora.	
CONTROL	7
Puedes ver todos los rincones con el stick.	
INNOVACION	6
Se salva el modo multijugador.	
JUGABILIDAD	7,5
Varios personajes para manejar y misiones por delante.	

Interes

5 4 3 2 1 ★

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Varios personajes y misiones entretenidas. Buena traducción. Un argumento interesante. Modo multijugador.

Poca calidad gráfica. Es un juego que no engancha demasiado. No tiene música. Se queda un poco corto para esta consola

PUNTUACIÓN FINAL: 6,6

1-2 jugadores | 1 x CD | Distribuidor Electronic Arts | Desarrollador EA Games BIG | Fecha de salida Disponible | Tipo Snowboard | PS2 PlayStation 2



3,2,1... a volar

Da gusto tener que analizar juegos de este estilo. Juegazos. Es como que se siente uno realizado. Empiezas a escribir y las palabras te salen solas. ¿Conociste la primera parte de este juego?
Supongo que sí. Fue uno de los juegos por los que más se apostó en España el año pasado con el lanzamiento de la PS2 en nuestro mercado.
Seguro que te acuerdas. Es ese en el que te puedes coger a unos cuantos personajes de lo más flipantes, vestirlos a tu modo, ponerles una tabla de snow...y a volar. Porque aunque su tarea es esquiar, lo cierto es que en las pistas en las que se tiran, poco pueden hacer además de ir a toda leche.
Pues bien, si probaste la primera parte, seguro que estarás esperando ansioso esta nueva versión, y si no sabes de lo que te hablo, no puedes dejar pasar la oportunidad y de probar este peazo juego, porque tienes diversión para rato.
Tienes dos modalidades de competición: por un lado la carrera en sí, donde debes pelear "en directo" con unos cuantos rivales, que comienzan siendo amigos y según las perrerías y los empujones que les metas pasarán de neutrales a enemigos, y has de llegar entre los tres primeros para pasar a la siguiente ronda, y así hasta la final de cada escenario, donde te conviene ganar el metal más valioso para así obtener mejores recompensas. Tu personaje irá evolucionando a más según tus resultados, y además, obteniendo medallas en las pruebas, irás abriendo más pistas, para poder así flipar en colores con bajadas, loops, ventiladores, barrancos, abismos...



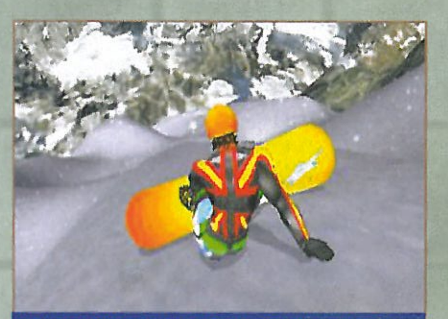

▲ Cuanto más complicado sea tu combo, más puntos de turbo conseguirás.

La otra opción es la de los saltos. En este caso lo más importante es liarte a hacer saltos, piruetas y trickys al máximo. Para conseguir llegar a cargar la barra de Tricky debes completar con calidad las piruetas, y así poder aprovechar el turbo de adrenalina y conseguir los mejores combos y las mejores puntuaciones. Eso sí, hay que reconocer que en los primeros circuitos las piruetas más importantes son muy complejas por la falta de buenos saltos, pero para eso has de ser bueno en las carreras e ir abriendo circuitos.
Y no te olvides de que cada personaje tiene su libro de saltos. Debes ir completando los distintos niveles para aprender a hacer los tricks más apoteósicos. Los dos primeros niveles son facilitos, pero para demostrar si eres bueno, hazlo llegando al nivel 3. Ya verás, eso si que es volar y disfrutar en el aire. Se sale.
En fin, que como ya hemos dicho, es un


▲ No se, no se, pero me parece que por mucha tabla buena que lleves el bofetón no te lo quita nadie


▲ EEs combeniente aprovechar todas las zonas del circuito para ganar velocidad.

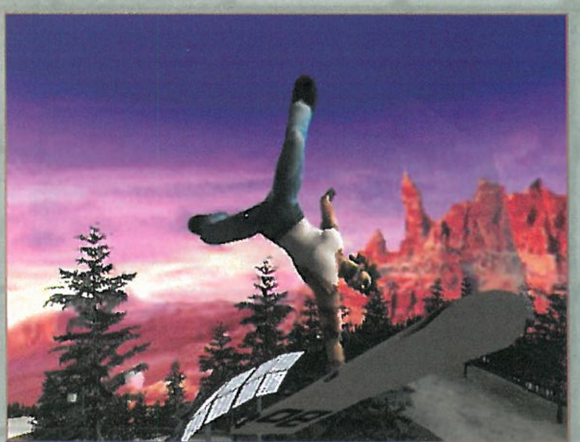

▲ Hay gra variedad de terrenos, nieve blanda, dura, hielo. Cada uno hará que te deslices de diferente manera.


▲ Las vestimentas son de lo más llamativas y variadas. Puedes elegir entre un montón de ellas.

juego harto recomendable. Velocidad, acción, riesgo y aventura acompañado de buena música y de unos gráficos geniales. Porque los detalles son muy buenos. Los personajes más que realistas, y las distintas pistas cuidan hasta el más mínimo detalle, desde los Alpes a una ciudad interior, o al futuro lejano pasando por los bosques de Canadá. Y por si fuera poco, encima en cada circuito tienes muchísimas rutas distintas con las que completar el circuito, por lo que te será de utilidad conocerte el camino más rápido o el más interesante para hacerte los mejores saltos.
El control es fantástico. Muy intuitivo y con la suficiente dificultad para que te enganche. Cogerle el truquillo de la carrera será cuestión de minutos, aprender a saltar y hacer piruetas, quizá de horas, pero el aprender a volar de verdad y completar los saltos, sin duda que será cuestión de días...y de semanas.
La innovación con respecto al anterior es sin duda una amplia mejora, una evolución de los circuitos y un mejor rendimiento de la consola.
Pero por si no tenías suficiente, encima hay que decirte que el juego está en DVD, por lo que te encontrarás contenidos extras, que van desde capturas fotográficas, hasta conversaciones de los actores de doblaje, el como se hizo, todas las canciones de la banda sonora, y mil cosas más.
¿Todavía no lo tienes?

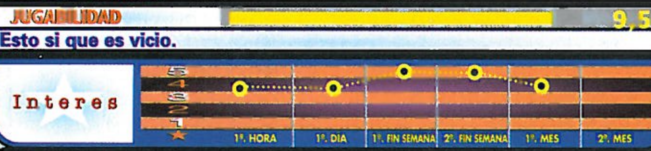
Pedro Jareño


▲ Las fases que se desarrollan en los estadios o los finales de prueba en ellos son espectaculares.


▲ Viendo esta imagen ya sabeis por que éste juego lleva el subtitulo de Tricky, ¿no?

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	9,5
Escenarios y personajes espectaculares.	
MUSICA Y FX	8,5
Muy variada y cañera. Apropiada.	
CONTROL	9,5
Genial. Fácil y complejo a la vez.	
INNOVACION	9
Todo son mejoras.	
JUGABILIDAD	9,5
Esto si que es vicio.	



LO BUENO Y LO MALO

Casi todo. Los gráficos, las pistas, los mil recorridos por pista, la jugabilidad...

Poca cosa. Que no tengas el juego aún.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,5

1-4 jugadores | 1× | Distribuidor Proein | Desarrollador Activision/ID Software | Fecha de salida Disponible | Tipo Acción | GAME BOY ADVANCE



Entre bichos anda el juego

Los viejos clásicos nunca mueren. Esta es la primera conclusión que sacamos nada más saber que volvía a salir a la calle una nueva versión de este juego que lleva años ofreciéndonos momentos de diversión. Hace ya muchos años que Doom apareció por primera vez. Inicialmente, fue un juego diseñado para ordenador; en esos tiempos los ordenadores no daban para mucho, y un juego podía valer prácticamente para cualquier ordenador, con lo que cualquiera que tuviese un humilde 286 podía acceder a un juego de estas características. Esto hizo que se comenzase a desatar la fiebre por los videojuegos, y en esa época aparecieron algunos títulos que son pasado y presente de este mundillo (el primer Monkey Island, y Wolf 3D, que está ahora mismo muy de moda con la nueva versión, son algunos ejemplos).

Así que ahora vuelve a aparecer Doom. Nos parece positivo que se aprovechen juegos ya existentes y se hagan nuevas versiones para formatos nuevos, como es el caso que se está dando ahora. Doom es un juego que por sus características se ajusta perfectamente a una consola portátil, y más con las posibilidades que ofrece la Advance en cuanto a unión de varios jugadores. Este paso es muy importante, ya que nos permite compartir la acción y la emoción de un juego como Doom con solo disponer de un cable link.

Mucha acción, poco argumento.

Supongo que muchos de vosotros sabréis y conoceréis de sobra en que consiste este título, pero como siempre existe por ahí algún despistadillo os voy a introducir un poco en la materia. El argumento de Doom es casi inexistente. Supuestamente, unos experimentos en Marte han resultado fallidos con unas conclusiones desastrosas; se han producido unas extrañas mutaciones que han traído consigo la aparición de unos monstruos horribles y hambrientos de sangre. Para solucionar este grave altercado, se ha enviado a los laboratorios una tropa especial diseñada exclusivamente para misiones de este tipo. Sin embargo, la operación no obtiene los frutos deseados y todos los soldados menos uno son asesinados,...sí, lo has adivinado, ese soldado eres tu.

Así que te verás sin saber como sólo, en unos escenarios amplios y con una decoración bastante desagradable, y sin saber exactamente que tienes que hacer y en que dirección tienes que ir. Tendrás que ponerte manos a la obra y encaminarte para buscar la salida de los 24 niveles que te esperan por delante, todo ello con la ayuda única de tus manos, y más adelante con las armas que irás encontrando en tu camino, que no serán pocas. A lo largo de tu aventura podrás enfundarte pistolas, sierras mecánicas, escopetas, metralletas, lanzacohetes, y hasta un rifle de plasma o una BFG 9000, todo un pepino de la tecnología armamentística. Cualquier ayuda sería poca si supieses lo que te espera por delante, bichos de toda índole, desde demonios hasta cabezudas bolas de fuego, pasando por diablos, almas perdidas, etc. En fin, unos tipos de lo más simpático. Para que toda esta misión pueda gozar de algo de éxito es importante que tengas los ojos bien abiertos en todos los aspectos. No sólo deberás estar atento a los enemigos, que son bastantes e intentarán sorprenderte en cuanto tengas un descuido, sino también a los escenarios, en los cuales deberás tener cuidado con no dejar zonas por explorar o puertas secretas sin abrir, que en algún caso puedan llevarte a la salida del peligroso nivel. Por supuesto, cuidar tu salud es importante, así que atento a los botiquines.

Y la calidad...que?

Game Boy Advance nos sigue demostrando cada día hasta donde puede llegar, y con Doom nos ha dado una buena lección de las posibilidades que nos ofrece. Los gráficos son buenos y con finas texturas, y tanto el sonido como la música están en unos niveles más que aceptables. Quizá podamos poner algún pero en el control, que no es todo lo preciso que nos hubiera gustado, pero sin duda, es debido a que la pobre Advance tan solo nos puede ofrecer dos botones de acción, con lo que deberemos combinar botones para realizar algunas opciones. Doom es por tanto, un juego casi clavado a la famosa versión que tanto triunfó en PC, y no debes perderte una partida si eres un amante del género. Además ofrece unas opciones multijugador muy jugosas, con la posibilidad de enfrentarte a tus amigos o colaborar juntos en el cumplimiento de misiones.

Dani López



▲ Esas bolas sonrientes son muy chungas, cuidado con ellas.



▲ Vigila tu munición, quedarse sin ella en una situación así puede ser grave.



▲ Este tipo, además de cornudo va a ser apaleado.



▲ ...Y tú que gritas, pringao...



PUNTUACIÓN FINAL: 8

PlayStation

driver-2.com





¿PODRÍAS COMPRAR DRIVER?

DRIVER 2 AHORA EN PLATINUM

POR SÓLO 29.99 €

"EL JUEGO MÁS ESPERADO HA VUELTO" 10/10

PLAYSTATION MAGAZINE, REVISTA OFICIAL











1-2 jugadores | 1x

Distribuidor Vivendi Universal
Desarrollador Universal Interactive
Fecha de salida Disponible
Tipo Aventuras
GAME BOY ADVANCE



Dragón Advance

El pequeño dragón que ya hiciera ascuas todo aquello que encontraba por delante en sus aventuras en Playstation, da ahora el salto a la pequeña gran Advance. Un pequeño despiste va a poner todo el mundo de Spyro patas arriba, y de nuevo este pequeño héroe tendrá que lanzarse a la salvación de su mundo, valiéndose únicamente de sus alas y de sus arrasadoras bocanadas.

Resulta que Bianca, una de las amigas de Spyro, se olvidó en la biblioteca un libro de hechizos mientras preparaba unas merecidas vacaciones. Grendor, un rinoc de poca monta que se quedó sin trabajo tras la caída de la bruja, es ahora el bibliotecario, y en uno de sus rutinarios días de trabajo se encuentra con el libro de hechizos de la bruja que había perdido Bianca. Con el libro en sus manos, Grendor intenta convertirse en un ser musculoso e inteligente, pero lee el hechizo al revés y se convierte en una extraña criatura de dos cabezas. Para deshacer el hechizo, Grendor tiene que hacerse con las alas de cien hadas, así que se vuelve a valer del libro para congelar a todas las hadas del reino.

Aquí es donde entra Spyro en la historia. Su deber será recorrerse el reino de arriba abajo y derretir con su fuego el hielo que aprisiona a las hadas.

El reino por el que se mueve Spyro está dividido en mundos. Para pasar de un mundo a otro hay que rescatar un número determinado de hadas. También es conveniente atrapar el máximo número posible de joyas, ya que nos servirán de ayuda para comprar los servicios de un curioso personajillo llamado Ricachón.

El juego no sólo se compone de los mundos por los que hay que rescatar a las hadas. Además, existen unos circuitos donde Spyro deberá correr a modo de carreras de velocidad individuales y recoger todas las joyas que pueda, derrotando a todo el que se le ponga por delante.

Otra parte del juego son las rondas de Spark, que es un compañero inseparable de Spyro en su camino al rescate de las hadas. En los niveles en los que Spyro no consiga rescatar a todas las hadas, Spark tendrá que ir por su cuenta y enfrentarse a todos los obstáculos liberando a todas las hadas que no había encontrado Spyro.

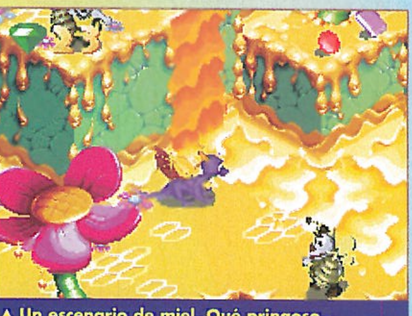
Además de Spark, Spyro contará con la ayuda de personajes como Cazador y Bianca, además de otros que no le serán de tanta ayuda como Grendor o de otros que pedirán una cantidad de dinero poco razonable a cambio de algún que otro consejillo, como Ricachón.

Como siempre, el principal argumento de Spyro para derrotar a los enemigos y rescatar a las hadas serán sus llamaradas. Las alas también le serán muy útiles para superar obstáculos que parecen insalvables.

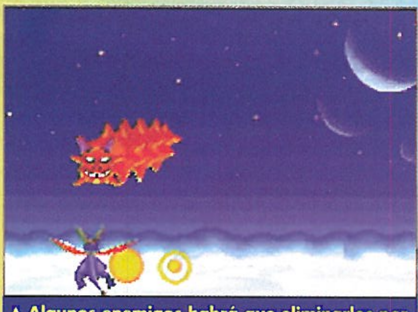
Para que Spark esté bien alimentado vamos a tener que ir de caza en más de una ocasión. Las mariposas de las que se alimenta se esconden en la piel de ovejas y conejos, por lo que tendremos que cazar a estos animales para que nuestro fiel compañero no muera de inanición.

Estamos ante un clásico juego de Spyro reconvertido a la pequeña pantalla de la Game Boy Advance. El nivel gráfico es bastante bueno y el juego se hace muy largo y complicado, no por la dificultad de los enemigos pero sí por lo complicado que resulta encontrar a todas las hadas. La música animada pone la guinda a un juego bueno en general, aunque con un desarrollo que ya hemos visto demasiadas veces en muchos otros juegos.

Javier Sánchez Quero



▲ Un escenario de miel. Qué pringoso...



▲ Algunos enemigos habrá que eliminarlos por vía aérea.

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	8	Buen nivel gráfico. Saca rendimiento a las posibilidades de la Advance.
MÚSICA Y FX	6,5	La música es animada pero no se presta atención a los efectos sonoros.
CONTROL	8,5	Muy sencillo y con una respuesta muy buena del personaje.
INNOVACIÓN	6	Es más de Spyro, aunque ahora para la Advance.
JUGABILIDAD	7	Bastante largo, con opciones divertidas como los circuitos.

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1ª. FIN SEMANA · 2ª. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los gráficos. Los circuitos. El control. Se hace largo.

▼ La eterna lucha de Spyro contra el mal ya huele. Desarrollo muy clásico.

PUNTUACIÓN FINAL: 7,2



ESTRATEGIA DE BOLSILLO

L Quien lo iba a decir. Parece mentira que en una máquina tan pequeña se consiga introducir un juego de estrategia. Con lo difícil que pueden llegar a resultar la mayor parte de juegos de este género, donde se antoja imposible el disfrute sin un ratón y unas cuantas teclas para ayudarte, y lo fácil que ha resultado trasladarlo a la fabulosa Advance de Nintendo.

Hombre, para ser sinceros no estamos ante una juego calcado a los que todos conocemos tipo Age of Empires o algo por el estilo, pero si que se ve que es una pequeña variación de estos, adaptadas a los pequeños tiempos que corren.

Como puedes imaginar, se trata de un juego en el que echarte una primera partidita en el tutorial va a resultar imprescindible. Al tratarse de una combinación de tropas de tierra, mar y aire, no tienes más narices que aprender todos y cada uno de los movimientos necesarios para llevar a cabo las misiones con el mayor éxito posible. Porque todo es bastante sencillo, pero...una vez que lo has aprendido.

Como es lógico, tus objetivos son variables, y dependerán de los objetivos de cada una de las misiones en las que te veas inmerso. Para ello debes seleccionar a un OJ, que será como el capitán general de tus tropas, y que deberá vencer a los rivales. Cada personaje tiene sus características propias, de manera que se potenciarán algunas cualidades y perderás nivel en otras según tu elección.

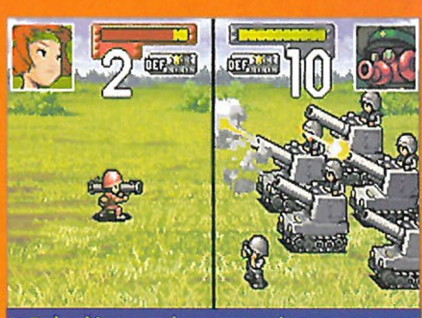
Es importante saber seleccionar el movimiento adecuado en cada ocasión, ya que el juego está estructurado en turnos, de manera que cada personaje que se encuentre en escena puede realizar un movimiento por turno, y en el momento que lo haya realizado, se da paso al rival que hará lo propio, por lo que un movimiento rápido descuidado puede echar al traste tu misión en cualquier momento.

Las posibilidades de este juego son casi infinitas, y asegura muchísimas horas de diversión. Sin duda nos encontramos ante un juegazo. Uno de esos que pueden llegar a ser imprescindibles, sobre todo para los amantes de la estrategia, o para aquellos que quieren algo novedoso en la pequeña portátil de Nintendo.

Si te parece poco lo que te hemos comentado, hay que recordar que además, el juego incluye la posibilidad del editor de mapas, de manera que podrás crear tus propias fases, así que si alguna vez te cansas de lo te viene en el juego, puedes personalizarlo a tu gusto.

En cuanto a los gráficos, son bastante majos, aunque los hemos visto mejores ya. Las animaciones son fantásticas, los menús muy atractivos, y las pantallas de combate, alejados del realismo detallado, han buscado cierto detalle humorístico, con personajes y elementos divertidos. Muy interesantes.

Si hablamos del sonido, hay que decir que está bastante curioso. La musiquilla es soportable y los efectos están bien.



▲ Todo el juego se basa en combates por turnos entre dos bandos.

En cuanto al control, hay que decir que es simplemente genial. Parece mentira que hayan podido comprimir en tan poco espacio y con tan pocas teclas la cantidad de acciones realizables. Se basa en un menú muy intuitivo en forma de desplegable donde eliges aquello que más te interesa con apenas un par de toques de botón..

La originalidad salta a la vista. La estrategia al alcance de tu mano, para llevártela contigo a donde quieras. Un juego muy original para el mundo de las portátiles.

Y la jugabilidad, como no, altísima. Te engancharás fácilmente.

En fin, un juego muy recomendado y para muchos, imprescindible.

Pedro Jareño



ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	Justos y necesarios. Divertidos.	8,5
MUSICA Y FX	Acompaña.	8
CONTROL	Genial. Acertadísimo.	9,5
INNOVACION	Estrategia en una portátil.	9
JUGABILIDAD	Engancha que da gusto.	9,5

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Casi todo. Estrategia, diversión sorprendente. Variedad.

Algo difícil por la cantidad de posibilidades de acción.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,9

1 jugador | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Namco | Fecha de salida Febrero | Tipo Misiones Aéreas | PS2

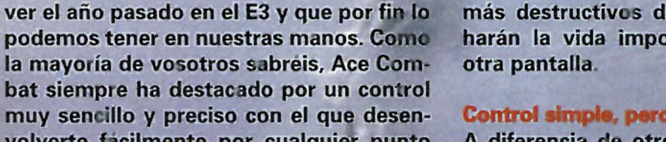
ACE COMBAT™
Trueno de Acero

SURCA LOS CIELOS DE PS2

Por fin llega a nosotros una de los títulos más esperados para casi todos los amantes de los juegos de acción y de pilotaje de aviones. A nuestras manos llega el increible Ace Combat en su cuarta entrega, mucho más elaborado y con nuevas mejoras que lo hacen mucho más alucinante y adictivo si cabe. Este título es un proyecto muy ambicioso y muy costoso, que llevamos esperando durante muchísimo tiempo, que pudimos



▲ Loa aviones son fácilmente reconocibles. A lo largo del juego los puedes modificar, potenciar, etc.



ver el año pasado en el E3 y que por fin lo podemos tener en nuestras manos. Como la mayoría de vosotros sabréis, Ace Combat siempre ha destacado por un control muy sencillo y preciso con el que desenvolverte fácilmente por cualquier punto del escenario sin complicaciones. Gráficos de escándalo, un control muy bueno, etc... son algunas de las características que hacen de esta entrega de Ace Combat el mejor de su categoria, destacando por encima de los demás con mucho margen. Nueva historia, nuevos objetivos y nuevos aviones para más de 17 pantallas completamente independientes, en las cuales deberás conquistar todo el territorio enemigo y acabar con la guerra entre países.

Historia

Como es habitual en Ace Combat, la historia se centra en otra supuesta guerra mundial, donde se crean varios bandos aliados y supuestamente solo se puede atacar por vía aérea con los más sofisticados aviones que hasta ahora conocemos. Nuestra misión es la de bloquear, acabar o interceptar algún objetivo, bien aéreo, bien en tierra. Para ello dispondrás de armas y aviones cualificados; a medida que avances de misión en misión irás consiguiendo pasta para comprar nuevos aviones de combate y nuevas armas mucho más destructivas, desde simples misiles aéreos a bombas de racimo o misiles mejorados. Tu objetivo principal a lo largo del juego será acabar con el bando amarillo, los Tycoon, que son los más destructivos de todo el juego y te harán la vida imposible en alguna que otra pantalla.

Control simple, pero preciso

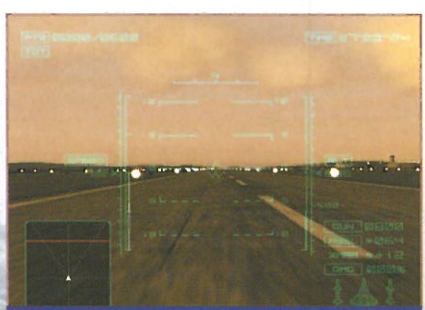
A diferencia de otros muchos juegos de estas características, Ace Combat ofrece un control sencillo y preciso que apenas cuesta entender y con el cual no tendrás ningún tipo de complicación a lo largo de la aventura, ya que a medida que adquieres nuevos aviones se hace mucho más sencillo y rápido. Gracias al mando completamente analógico, podemos maniobrar de muchas nuevas formas que antes no podíamos, como por ejemplo virar más o menos dependiendo de la inclinación que le demos al avión con los gatillos de atrás. Dependiendo de la fuerza con la que apretemos L2 o R2, conseguiremos virar más o menos, ya que con el nuevo sistema que incorporan los mandos de PS2 que son completamente analógicos, el control es mucho mas fácil y eficaz. Otra buena función que le han dado al mando analógico, es la de aceleración y deceleración, ya que en esta ocasión podrás determinar la aceleración que quieres darle al avión apretando más o menos el botón R1 para acelerar y L1 para decelerar. Esto que puede parecer una tontería, a la hora de volar da muchos resultados y te facilita aún más las maniobras. A todo esto, le debemos añadir que tenemos la posibilidad de llevar varios tipos de armas para un mejor desarrollo de la misión y que podemos mejorar com-



▲ El nivel de detalle en aviones y escenarios es el más alto visto hasta ahora en la saga Ace Combat.



▲ En algunas misiones tendrás que aterrizar en portaaviones. Es difícil, pero también es una experiencia alucinante.


▲ Algo de agradecer en esta entrega es que no siempre empiezas con el avión en el aire.

prando nueva y más sofisticada munición a medida que pasamos misiones y conseguimos dinero.

Aviones prácticamente reales

128 bits dan para mucho, pero no sabíamos que podían ser capaces de prácticamente hacer réplicas exactas de los aviones de combate más modernos que hay en la actualidad. Hasta ahora es el juego, que hayamos visto y jugado, con mejores gráficos del mundo consolero, ya que para PC hay muchos más títulos de estas características. Completamente en 3D, podemos hasta ver como es el avión por debajo, de lado, de frente, etc... girando simplemente el joystick derecho. Esto también permite controlar a los demás enemigos y compañeros de misión, o incluso los misiles que pueden venir de cualquier lado. Un pequeño fallo que le hemos visto, es que cuando te acercas mucho a tierra firme, puedes apreciar que es todo una misma capa de texturas, con varias oscilaciones en el terreno en forma de montes. Sólo se aprecia algo de detalle a la hora de acercarse a una base enemiga, donde los edificios, tendidos eléctricos, tanques, etc... muestran una complejidad bastante elaborada por parte de los programadores.


▲ La vista interior es alucinante, pero es más jugable la vista desde fuera.

▲ Durante el vuelo puedes cambiar a una variedad de vistas bastante amplia para admirar las evoluciones de tu avión.

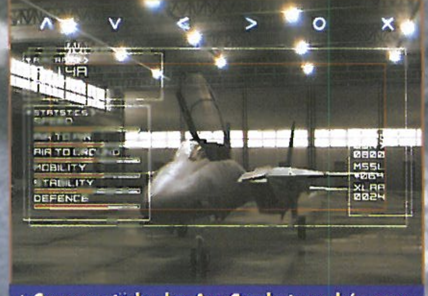
Pium Pium y más Pium

Otro factor a tener en cuenta, es el sonido de los aviones y de las armas, que se asemejan mucho a lo que es en realidad un motor de F-16, por ejemplo o de un misil "sparrow" dirigiéndose a su objetivo. Por otra parte, han cometido un fallo bastante sustancial, que es el de no meter algo de música de acción en cada misión, para hacerlo así algo más emocionante. Esto tan simple, es a la vez más fundamental que otras muchas cosas, ya que al cabo de un rato, escuchar solo el ruido del motor y de las ametralladoras, puede resultar muy aburrido y pesado (aunque todo va en gustos...).

El regreso del más grande

Sin duda alguna este Ace Combat es el mejor de su género en cuanto a juegos de pilotaje se refiere. Es el juego más completo que podrás encontrar en cualquier tienda, y el que más ha gustado a la redacción de la revista y nos ha enganchado a la PS2. Gráficos muy detallados, sonido muy elaborado y un control excepcional es lo que encontraras en Ace Combat 4: Trueno de Acero.

Hightower


▲ Como en todos los Ace Combats podrás comprar aviones según las recompensas recibidas. Las escenas del hangar son de lo mejorcito.


▲ Si hay algo claro en el juego, son los objetivos a cumplir. Esto es algo que aumenta enormemente la jugabilidad.

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	9,5	Muy buen detalle en las texturas de los aviones.
MUSICA Y FX	8,5	Buenos efectos de sonido, pero sin música que lo acompañe.
CONTROL	10	Perfecto, el mejor de todos los que hemos visto hasta ahora.
INNOVACION	8	Como las anteriores versiones, pero con mejoras gráficas.
JUGABILIDAD	10	Gran variedad de misiones y de aviones para elegir.

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1ª FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Unos gráficos muy bien elaborados. Control perfecto en todos los sentidos. Rapidez inmediata en la respuesta del avión.

▼ Es muy complicado en alguna que otra misión.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,2

1-2 jugadores | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Namco | Fecha de salida Febrero | Tipo Carreras de Motos | PlayStation 2

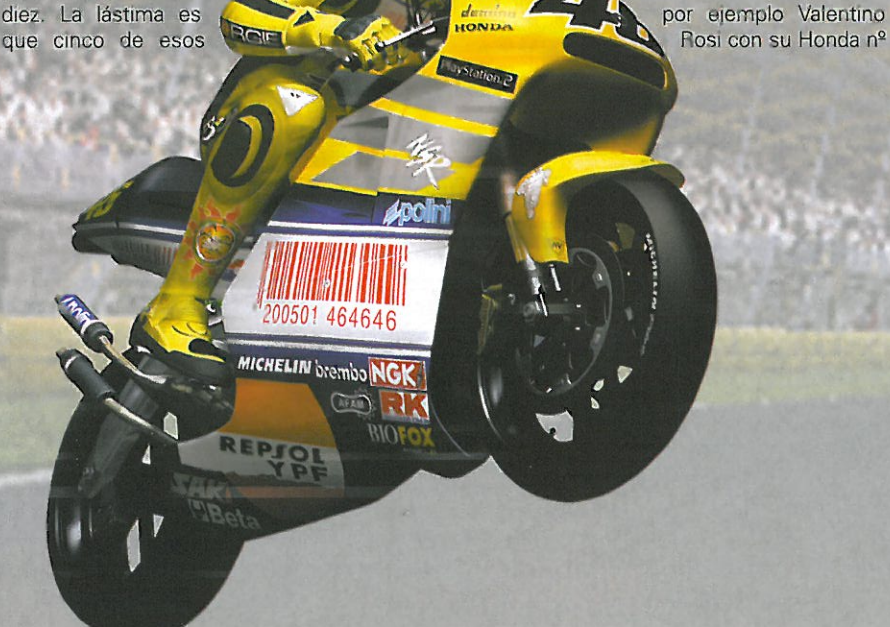


Vuelve la emoción del motociclismo

Su primera entrega para PS2 nos dejó algo locos y no dudamos en darle una magnífica nota, ya que el juego lo merecía. Ofrecía una calidad gráfica inigualable, buenos efectos tanto sonoros como de luces, etc... En su momento un juego así estaba muy bien y más viniendo de donde venía, del mundo de las recreativas, con lo que muchísima gente lo conocía y lo había jugado alguna vez en un salón arcade. Ahora después de haber machacado la primera entrega y estar algo más que cansados de dar vueltas a los 5 únicos circuitos que aparecían en el juego, sale la segunda parte, que es exactamente igual que la versión anterior, pero con nuevos pilotos y algún que otro circuito nuevo. Es decir, esta segunda parte es la que debería haber salido como primera entrega, ya que es algo más largo y tiene más pilotos. Un año ha pasado de un título a otro y pocas son las mejoras que vemos reflejadas en el juego, únicamente se han renovado las plantillas de los equipos del mundial y sus máquinas, junto con la incorporación de nuevos circuitos como el de Catalunya (el de Jerez, ya estaba) y unos cuantos más del mundial, hasta un total de diez. La lástima es que cinco de esos diez circuitos son los mismos de la primera entrega, por lo que solo se incorporan cinco, que no es nada del otro mundo.

Más de lo mismo

Como anteriormente hemos citado, Moto GP2 es una réplica de la primera parte, tanto técnicamente como gráfica y estilísticamente. Unas líneas muy parecidas a las del primer Moto GP, modelos muy delgados, buen detalle técnico en las motos y en todos sus componentes, diseño muy parecido en todos los circuitos del mundial, etc... Aunque el título no es el mismo, todos aquellos que hayamos jugado a la primera parte y juguemos a la segunda, podremos apreciar, que los cambios más bien son mínimos y apenas notorios, tan solo se aprecia algo de diferencia en el aspecto gráfico, que a medida que pasa el tiempo y la vida de PS2, van mejorando a un nivel increíble. En esta entrega, algunos cambios sí son buenos y muy currados, como es el caso de las diferentes marcas de motociclismo y los pilotos de cada una de ellas, incluyendo a todos los corredores de la presente temporada. Innovaciones como por ejemplo Valentino Rosi con su Honda nº 46 amarilla, que es uno de los corredores más competentes y más difíciles de ganar (como en la vida real, "il Dottore es il Dottore").





▲ En esta nueva entrega se han mejorado algo los gráficos y se han incluido cinco circuitos más.

Modos de juego

Los modos de juego, vienen a ser más o menos los mismos que en la pasada entrega. El modo campeonato, donde podrás competir en una especie de Mundial con 10 circuitos. Modo Arcade, el más conocido, donde podrás competir en varios modos de dificultad y en cualquiera de los circuitos disponibles en ese momento, permitiendo al jugador elegir moto, piloto y configuración del circuito, entre algunas de las muchas posibilidades. Modo duelo o modo multijugador, donde podrás competir contra otro rival conectado a tu PS2 (tal vez en un futuro podamos jugar por Internet). También han incluido el modo desafío, en el cuál podrás descubrir nuevos personajes, motos y eventos.

Gráficos muy logrados

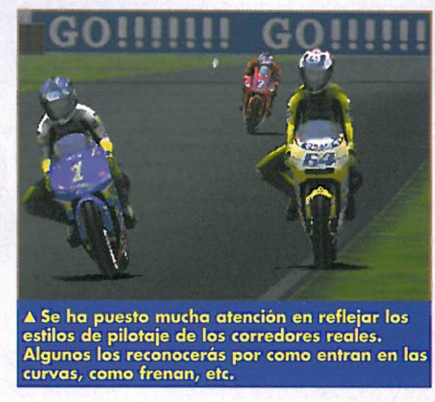
Los gráficos vienen a ser más o menos los mismos que en su antecesor, bastante sim-



▲ Las repeticiones son aún más espectaculares si cabe que en la entrega anterior.

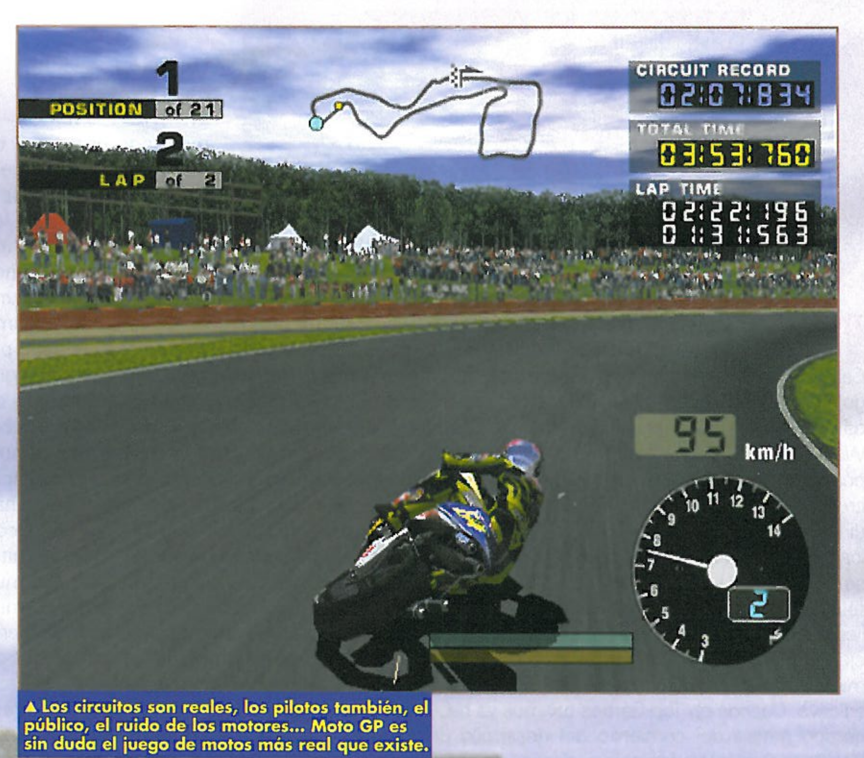

▲A Capirossi le vamos a arrancar las pegatinas en la próxima apurada de frenada. Aprovecha los rebufos.


▲ Las plantillas de los equipos están actualizadas a la temporada 2001. Aquí teneis a "il dottore" Rossi en plena acción.



▲ Se ha puesto mucha atención en reflejar los estilos de pilotaje de los corredores reales. Algunos los reconocerás por como entran en las curvas, como frenan, etc.

ples, buenas texturas y un alto detalle. Como ya sabíamos, Moto GP fue el primer juego que incluía el efecto de calentamiento de asfalto, algo realmente digno de admirar y que da una sensación de realismo increible. Pero esto no es todo, ya que en esta versión han incluido también un efecto alucinante, que es el efecto lluvia, mucho mejor que el anterior y que a diferencia del otro, este se puede apreciar mientras compites en la pista y el otro solo en las repeticiones. Este nuevo efecto es solo para los más experimentados y que se atrevan con este desafío, ya que el realismo es tal que apenas puedes ver con tanta lluvia y con tanto salpicón de las otras motos, todo esto junto con un efecto muy admirable, que es el de las gotas de agua cayendo en la visera del casco que nublan un poco más si cabe, la vista del piloto.



▲ Los circuitos son reales, los pilotos también, el público, el ruido de los motores... Moto GP es sin duda el juego de motos más real que existe.

El motor, factor importante

Tal vez el sonido de las motos en MotoGp no sea tan real como nos hubiera gustado que fuera, pero sigue siendo uno de los mejores hasta la fecha. Recreando casi perfectamente el sonido de cada una de las motos del mundial, Aprillia, Honda, Yamaha, Suzuki, etc... Al igual que el sonido del motor, también se ha prestado atención a otros factores tales como el roce de las motos en las curvas, las frenadas con sus derrapes, etc... El juego apenas tiene música en sí y correrás escuchando sólo el ruido del motor, aunque los puristas del motociclismo agradecerán este hecho, ya que el sonido de los motores es realmente bueno.

Para gustos se hicieron los colores

Algunos piensan de este juego que es solo uno más del montón, pero para otros que han vivido el mundo del motor durante muchos años y entienden bastante de este mundillo, es quizás el mejor de su estilo y el mejor de muchos juegos de conducción de motos hasta el momento para PS2.

Hightower



PUNTUACIÓN FINAL: 8,4

1 jugador (multi, si) | 1x | Distribuidor Proein | Desarrollador Id software | Fecha de salida Disponible | Tipo Shooter 1º persona/Aventura | PC



VAMOS A PATEAR UNOS CUANTOS CULOS...

Es evidente que poco se puede decir sobre los antecedentes de Return to Castle Wolfenstein que ya no sepáis, sin embargo, por si todavía queda algún despistado por ahí, os diremos que es la secuela del afamado Castle Wolfenstein que creara años atrás ID Software, por cierto, considerados casi unánimemente los creadores del género. El primer "wolf" (este es el diminutivo que ha recibido siempre por parte de los jugones) era básicamente un mata-mata, que se desarrollaba utilizando un motor 3D realmente innovador para la época y aunque había detalles que hoy en día resultan obsoletos, como por ejemplo la utilización de sprites para crear enemigos, algo que resultó francamente innovador y adictivo. Cuando en Top Games tuvimos ya hace tiempo noticia del comienzo del desarrollo de Return to Castle Wolfenstein pusimos una sonrisa siniestra y pensamos, "es hora de volver a patear culos arios". Después de la alegría inicial y los posteriores ríos, y esta vez lo decimos en sentido literal, de tinta que han corrido hablando de lo último de los chicos de Grey Matter nos empezó a asaltar la gran duda. ¿Cometerían los desarrolladores alguno de los dos únicos graves errores en los que podían caer? Estos dos errores tan temidos aquí en Top Games no eran ni más ni menos que la creación de un mata-mata encubierto en un falso juego de puzzles dotado de un pobre guión por un lado, o la creación de un mata-mata a secas pero sin el encanto del fantástico Serious Sam por otro. A día de hoy y tras muchas horas de juego por parte de casi todos los miembros de la redacción podemos deciros que no solo no se ha caído en ninguno de estos dos errores sino que se ha creado un arcade 3D magnífico en lo que respecta a su modo de un jugador. El modo multijugador sí presenta algunas fallas que mas adelante comentaremos.

Un guión sencillo, pero muy efectivo

En RCW vamos a meternos en la piel de B.J. Blazcowicz, sargento de las fuerzas especiales del ejercito de los EEUU. Nuestra aventura comienza viéndonos prisioneros y en una situación un tanto "delicada" en el mismísimo Castle Wolfenstein. Lógicamente nuestra primera misión será escapar, una vez conseguido nuestro primer objetivo el argumento se irá enrevesando poco a poco para acabar metiéndonos de lleno ya no en una simple batalla contra los nazis, sino en un conflicto de proporciones bíblicas. En este aspecto hay que decir que se ha jugado muy bien con todas las leyendas que pesan sobre la mitología nazi para realizar un sencillo pero muy atractivo argumento, que a su vez ha permitido la inclusión de enemigos no humanos creados por la perversa mano de un coronel de las SS experto en una especie de mezcla entre ingeniería genética y magia negra. Pero como no queremos contaros todo el guión eso es algo que deberéis descubrir vosotros mismos.

El interfaz que presenta es el lógico y habitual en los juegos del género, contamos con una perspectiva de primera persona que manejaremos cómodamente con un ratón y un teclado que probablemente acaben muy maltrechos.

Unos gráficos sencillamente geniales

El apartado gráfico es, probablemente, el elemento más fuerte de RTC. El juego, utiliza el motor de Quake III exprimido al máximo. La calidad que se ha alcanzado en las texturas, tanto de escenarios como de modelados, es sobrecogedora. Pocas veces hemos tenido la oportunidad de ver unos escenarios tan sumamente realistas, en todo momento nos vienen a la cabeza los magníficos interiores de Undying o los exteriores de No One Lives Forever. Es importante hacer constar que en RTC se aprecian notables reminiscencias, que no plagios a NOLF, que fue con diferencia el mejor título del género en la pasada temporada. Estos guiños a NOLF los encontramos en el apartado gráfico a un nivel meramente anecdótico, véase el nivel del teleférico



▲ Aquí tienes una breve esplicación de lo que significa cada cosa en la pantalla.

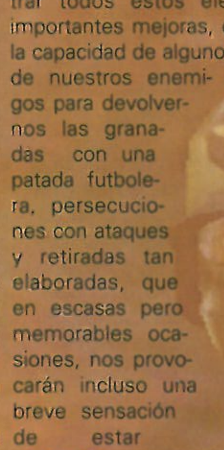

▲ El sigilo es, sin duda, la mejor manera de no hacer saltar las alarmas. Estás apañao nazi...


▲ Los edificios son una gozada para la vista. Fíjate en las texturas de los muros de piedra.

por ejemplo y a un nivel considerable en lo que respecta a la IA desplegada por nuestros enemigos.
Continuando con este apartado, no solo la aplicación de texturas hiperrealistas basta para hacer unos buenos niveles, en este punto es donde nos encontramos con otros dos de los puntos fuertes de RTC, el diseño de los escenarios y la aplicación de multitud de efectos de luz y de partículas. El diseño de los escenarios es soberbio, conjuntando perfectamente niveles de gran amplitud, con los clásicos niveles más reducidos y típicos del género, eso sí, hay que decir que esta vez se ha eliminado casi al cien por cien esa sensación tan molesta y frecuente de "ir sobre raíles". Con esto no queremos decir que no sea un juego lineal, que lo es, lo que queremos dar a entender, es que la acción se ha calculado de una forma tan precisa y el ambiente conseguido es tan envolvente, que tenemos en todo momento esa sensación de estar en un mundo "vivo" que no veíamos desde el gran Half-Life. Los efectos de luz son de lo más elaborado que hemos visto en el género, iluminación en tiempo real, empleo de estructuras de partículas (que por cierto hará que mas de uno desee no haber activado el anti-aliase de su tarjeta) y un fuego que casi quema. Esto, a pesar de ser un pequeño detalle, es digno de ser mencionado; los efectos de fuego que se pueden apreciar en RTC son prácticamente "reales" merece la pena verlos.
Por último, los modelados alcanzan un gran realismo, especialmente en lo que respecta a uniformes y demás imaginería nazi, también son destacables los rostros de los enemigos humanos, dotados de una expresividad y variedad poco usual en un género en el que los enemigos no suelen durar mas de 5 segundos en pantalla. Por otra parte, los enemigos no humanos también están muy logrados, los zombis quizá sean los menos vistosos de la plantilla pero algunos diseños como el del supersoldado son magníficos.

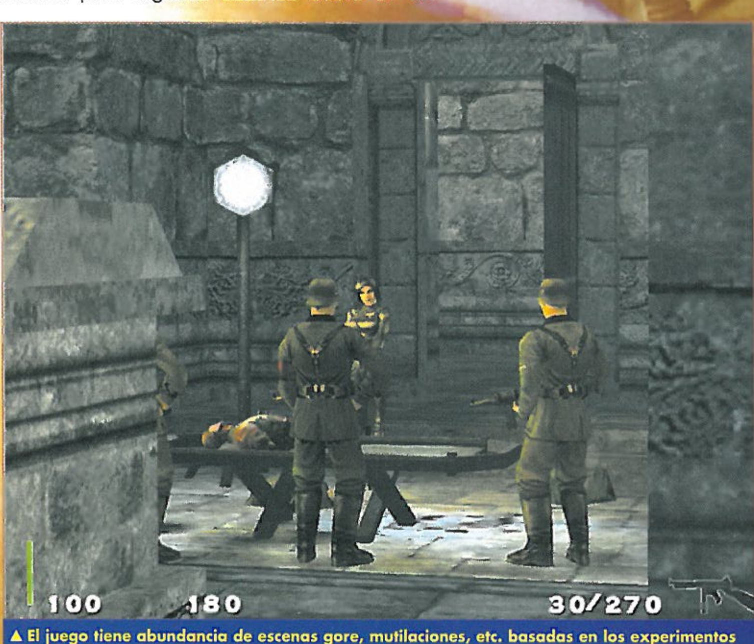
Una IA que provocará extrañas sensaciones

La conjunción de este apartado junto con el antes mencionado es lo que hace de RTC uno de los grandes. La IA se ha depurado al máximo partiendo de la base de NOLF. En su momento NOLF innovó este aspecto al dar a nuestros enemigos una cualidad nunca vista hasta la fecha, esto es, la capacidad de retirarse a posiciones más seguras y tener reacciones que verdaderamente parecían inteligentes ante situaciones de peligro como por ejemplo, volcar una mesa, parapetarse tras ella y freírnos a tiros. En RTC vamos a encontrar todos estos elementos e importantes mejoras, como la capacidad de algunos de nuestros enemigos para devolvernos las granadas con una patada futbolera, persecuciones con ataques y retiradas tan elaboradas, que en escasas pero memorables ocasiones, nos provocarán incluso una breve sensación de estar jugando en





▲ Lo siento, soy un campero... pero cuando más disfruto es usando el rifle de franco tirador.



▲ El juego tiene abundancia de escenas gore, mutilaciones, etc. basadas en los experimentos que hacían los nazis en aquella época...

red; francotiradores que realmente se comportan como nosotros y lo que es más importante, enemigos que fallan disparos, que se esconden para recargar, que nos disparan inútilmente a gran distancia con una arma corta etc. Por supuesto todavía estamos lejos de encontrar el enemigo real de los juegos en red, pero la IA de RTC supone un avance significativo y es quizá esa pieza clave que hace que una vez comenzada una partida a este juego la primera vez que mires el reloj hayan pasado dos o tres horas cuando creías que solo habían pasado diez minutos. No obstante, esto no significa que no encontremos algún que otro bug como es la típica "montonera" de tres o cuatro enemigos en fila india diciendo "eh! Yankee vuélanos el cholo que nos aburrimos" por suerte estas situaciones no serán habituales.
Cabe también destacar que a pesar de que nadie va a tener que estrujarse el cerebro para resolver los puzzles de RTC, el diseño de las misiones se ha hecho bastante variado no limitándonos solo al mata-mata, ya que contaremos con misiones de escolta e infiltración, dándole así al juego un dinamismo e interés mucho mayor sin restar en ningún momento emoción al resultado, ya que el nivel de dificultad es muy equilibrado.

Buen sonido y un arsenal casi perfecto

En RTC nos encontramos con una banda sonora que si bien es muy correcta y apropiada al entorno del juego, es muy posible que los más fanáticos de la acción acabemos desactivando ya que puede llegar a restar un poco de realismo al conjunto. Los efectos de sonido están a un gran nivel, con pisadas perfectas dependiendo de cada superficie, un sonido de las armas muy bien conseguido y un sonido de los impactos de bala que, una vez más, es de lo mejor que hemos oído hasta la fecha. El juego está localizado íntegramente al castellano tanto textos como voces, aunque quizá y como caso excepcional hubiera sido más recomendable dejar las voces alemanas sin traducir y subtituladas en pos de un mayor realismo. Aunque el doblaje es excelente, oír a nuestros amiguetes nazis hablando como cuando nuestro director hacía el juke box en la noche más loca no es lo mismo.
El arsenal con el que contamos es de lo más equilibrado que hemos visto, conjuntando elementos históricos como la Luger, la MP-40, el lanzallamas o el Mauser con ciertas concesiones que han utilizado la mitología nazi tan hábilmente tratada como mencionábamos anteriormente, para poner al alcance de nuestras manos armas tan actuales como una ametralladora de helicóptero con un diseño un tanto retro llamada Venom o una especie de láser con un alcance y una efectividad bestial basada en la leyenda de la generación de campos Tesla entre otras. Nuestro comentario de un arsenal casi perfecto, se debe a que absolutamente todas las armas menos una están equilibradas. Esto es, cada una tiene una serie de pros y contras que siempre deberán ser tenidos en cuenta. Por ejemplo, sería muy poco recomendable intentar mandar al Valhalla a un nazi que está a unos 400 metros con una MP-40, este equilibrio se hace notar y mucho durante el desarrollo del juego y hará esencial nuestra elección a la hora de conservar más o menos un arma para determinadas funciones. La única arma que no se adapta a estas características son las granadas, desgraciadamente como ya pasó en Red Faction, estás granadas siguen teniendo la misma onda expansiva que un petardo de cinco duros, perdón de 0,lo que sea euros. En fin, no se puede tener todo.

Multijugador y conclusiones.



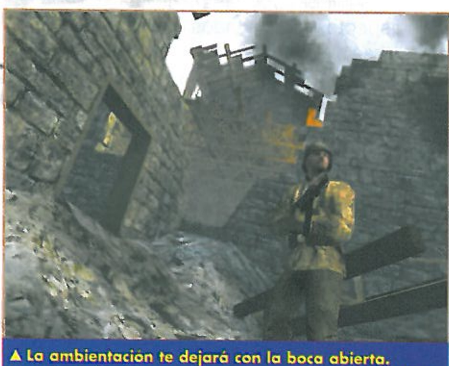
▲ Sometido a votación entre todos los jugones, el lanzallamas es el arma más alucinante de todo el juego.

Lo primero que debéis saber es que el modo multijugador de RTC ha sido desarrollado de forma completamente independiente por Nerve mientras Grey Matter se ocupaba del modo de un solo jugador. El resultado, a pesar de la aceptación que está teniendo entre la comunidad on line, es un tanto mediocre ya que mezcla elementos típicos de Team Fortress, como la especialización de los personajes, con los Deathmatch clásicos quedándose desgraciadamente a medio camino entre una y otra tendencia.
Ante la lógica pregunta ¿Es RTC uno de los grandes? La respuesta obviamente es que sí y que ya tiene asegurado su lugar en la historia de los videojuegos. El modo de un solo jugador no nos ha resultado tan corto como decían las malas lenguas; es completo e intenso. Los requerimientos no han resultado tan brutales como también decían las malas lenguas, ya que ha rendido perfectamente con una tasa de frames muy aceptable en equipos supuestamente inferiores al máximo recomendado. Por otra parte en equipos de menor potencia también resulta perfectamente jugable aunque el sacrificio gráfico que se puede llegar a tener que hacer puede ser grande. Quizá la el único punto negativo que hemos encontrado haya sido el modo multijugador.

Carlos y Pedro Magaña



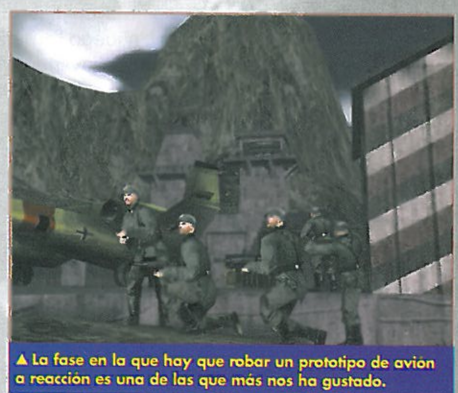
▲ Esto sí que es alucinante, en raras ocasiones te encontrarás dos soldados con la misma cara. Los uniformes son réplicas exactas. Incluso la manera de actuar de cada soldado depende del cuerpo del ejército al que pertenezcan. Los SS, por ejemplo, son más crueles y efectivos que los sturmtroopers. La caña...



▲ La ambientación te dejará con la boca abierta. Durante todo el juego creerás estar en aquella época.



▲ Hay que pasar por ahí. Ingeniatelas para librarte de esos dos sin montar escándalo.



▲ La fase en la que hay que robar un prototipo de avión a reacción es una de las que más nos ha gustado.



▲ RTCW es el juego que cuenta con los mejores escenarios a cielo abierto que hemos visto jamás.

Requerimientos mínimos: PII 400 o equivalente, 128 MB RAM, 4X CD-ROM, aceleradora: sí, al menos 16MB VRAM, 800 MB de espacio libre en disco, DirectX v8.0. Multijugador: Si TCP/IP, LAN

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Nota	Comentario
GRAFICOS	10	De lo más espectacular visto hasta la fecha.
MUSICA Y FX	9	Buena música y bastante bien el sonido de las armas.
CONTROL	9,5	Como siempre tenemos un control sencillo usando el ratón o teclado.
INNOVACION	9	Un clásico que dio origen a un género tecnológicamente casi perfecto.
JUGABILIDAD	10	El nivel de adicitividad puede ser muy peligroso.

Interes: 1ª HORA, 1º DÍA, 1er FIN SEMANA, 2º FIN SEMANA, 1er MES, 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Que es uno de esos juegos que hacen historia.

▼ Modo multijugador un tanto flojo.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,5

1-2 jugadores

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Studio Liverpool

Fecha de salida Febrero
Tipo Carreras

PlayStation 2



Velocidad de vértigo

Si en algo se ha caracterizado durante todo este tiempo la saga Wipeout, es sin duda, en su visión futurista y en su increíble sensación de velocidad que tanto nos emocionó en su momento y que ahora, después de unos cuantos años, vuelve para ofrecernos lo mejor de PS2 y abrirnos un abanico de posibilidades. Hay que decir, que Wipeout siempre ha tenido y tendrá, un particular estilo de conducción que lo hace bastante llamativo y peculiar, sobre todo para los que estamos acostumbrados a juegos como Gran Turismo o Colin McRae, que se basan más bien en un sistema de control muy sencillo y rápido de aprender para dar mayor jugabilidad en todos sus aspectos. Un juego llamativo, entre otras cosas por ser innovador en cuanto a ambientación en los diferentes tipos de escenarios, creando una sensación de futurismo por todas partes, desde sus naves o vehículos hiperdimensionales, hasta su sistema de batalla o de recarga de energía por medio de chekpoint, etc...

Tradicional, pero a la vez revolucionario

Como en sus anteriores versiones para PSone, la dinámica y finalidad del juego es siempre la misma, la de correr y correr ganando carreras y superando a todos tus rivales de cualquier forma y a cualquier precio. A medida que avanzas en el juego, podrás desbloquear nuevos circuitos y naves; al finalizar cada carrera recibes una recompensa que luego puedes gastar en mejorar tu vehículo o en comprar nuevas y más potentes naves. Como en cualquier otro juego de conducción, las reglas son las mismas, correr y correr siguiendo un camino y llegando el primero para poder acceder a la siguiente pantalla o fase de la competición. Pero en Wipeout no solo importa la agilidad que tengas en esquivar a tus enemigos y llegar antes a la meta, ya que este título exige mucha concentración y reflejos, para saber esquivar las ofensivas de los demás contrincantes tales como misiles teledirigidos, disparos de ametralladora, etc... Para aquellos que nunca hayáis tenido la posibilidad de jugar a alguna de las anteriores versiones de Wipeout, hay que decir, que se asemeja mucho al estilo de Rollcage, donde lo importante es la velocidad y coger buenas armas para fastidiar a los contrincantes. Este quizá sea un título de los que menos ha evolucionado con el paso de los 32 a los 128 bits, pero que sin ninguna duda guarda todo el encanto de sus primeras entregas.


▲ El diseño de todo el mundo donde se desarrollan las carreres es muy futurista.

Munición y potenciadores

Wipeout siempre se ha caracterizado por dos cosas: la velocidad y sus variadas armas y municiones para fastidiar a los adversarios. Al igual que en muchos otros juegos, en este, podemos coger diversos tipos de potenciadores y de armas u objetos que hay a lo largo del circuito, unas para conseguir mayor velocidad o para protegerte de algunos ataques y otras para atacar o para detener a algún contrincante que vaya por delante tuya. Algunas son mas bien de precisión y otras son de devastación con lo cual, deberemos tener cuidado de no chocarnos o recibir nuestro propio impacto. Un fallo bastante notorio del control de las navecitas, es que si chocas contra uno de los muros o paredes que hay en el camino perderás dos cosas, velocidad, claro está y sobre todo un montón de barrera protectora, que podrás recuperar posteriormente pasando por el punto de repostaje que hay en cada pantalla y que se encuentra al lado de la salida principal. Entrar a repostar requiere algo de tiempo y conlleva perder la velocidad adquirida hasta ese momento, con lo cual, es mejor tener cuidado y no chocarse con nada, a tener que estar entrando cada dos por tres a boxes.

Sensación de velocidad

Lo mejor quizás del juego sea su increíble sensación de velocidad. Éste es sin duda el mejor aspecto de Wipeout que, título a título, va mejorando si cabe las posibilidades gráficas y aspectos relacionados con la velocidad. Quizás sea algo irreal, vale, pero nadie puede negar que un juego en el que puedes circular a más de quinientos kilómetros por hora, no es alucinante. Si a todo esto le añadimos unos cuantos rivales y varias armas y trampas que esquivar durante toda la carrera, el resultado es adrenalina pura. A diferencia de otros juegos de velocidad, Wipeout ofrece un exquisito nivel gráfico tanto en su entorno como en sus naves. Las texturas de todo el escenario son una prueba clara de lo que nos referimos; un juego en el que apenas aprecias pixelación yendo a velocidades de vértigo, es algo digno de admirar.

Un clásico de la velocidad

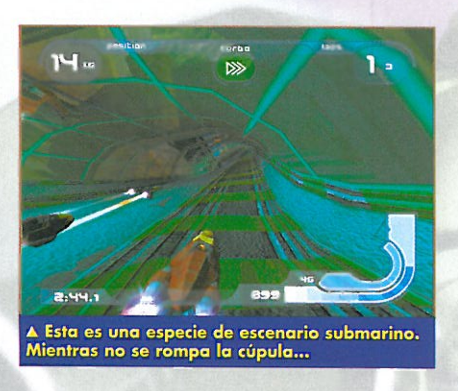
Para muchos Wipeout ha significado mucho durante muchos años, por eso ahora vuelve con más fuerza a nuestras manos gracias a Studio Liverpool (con muchos programadores procedentes de la antigua Psygnosis) que ha creado un juego digno de admirar y que traerá muchos recuerdos a todos aquellos que tuvimos la posibilidad de jugarlo en PSX. A todos los que no pudieron hay que aconsejarles tener algo de paciencia al principio para hacerse con el control, pero que una vez pasadas unas cuantas pruebas, es un juego increíble.

Hightower


▲ La velocidad que se alcanza es de vértigo. Mira vamos a 831 km/h.


▲ La sensación de profundidad de todos los entornos es increíble.

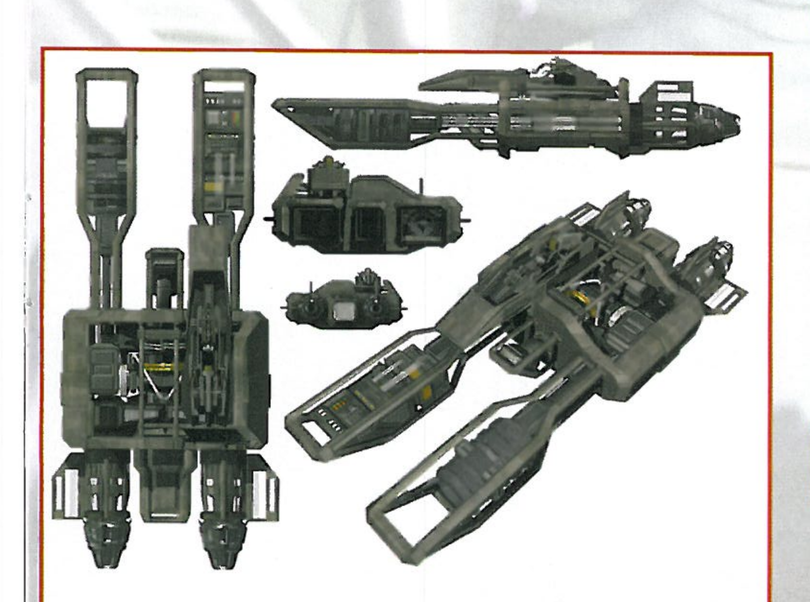

▲ Me encanta este arma. Encima he pillado a los tres...

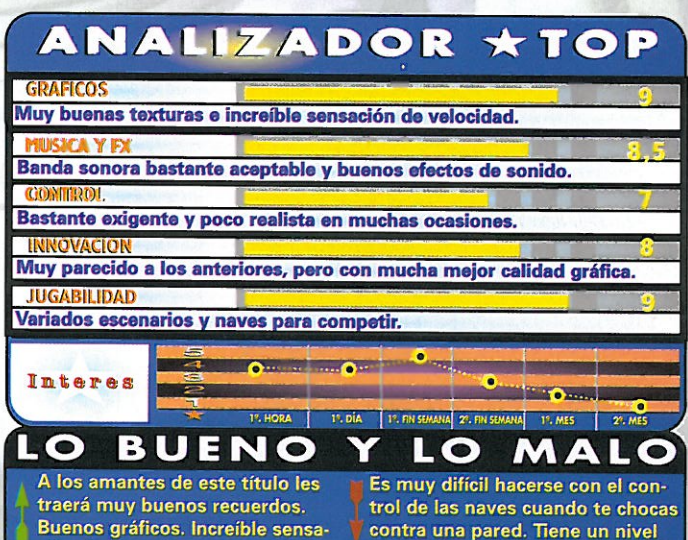

▲ Esta es una especie de escenario submarino. Mientras no se rompa la cúpula...


▲ La variedad de armas que encontrarás a lo largo del recorrido es bastante amplia.


▲ Realizar una buena salida es tener ganada media carrera, practica...


▲ Los efectosde iluminación y las explosiones son para dejarte ciego.





ANALIZADOR ★ TOP

GRAFICOS	9
Muy buenas texturas e increíble sensación de velocidad.	
MUSICA Y FX	8,5
Banda sonora bastante aceptable y buenos efectos de sonido.	
CONTROL	7
Bastante exigente y poco realista en muchas ocasiones.	
INNOVACION	8
Muy parecido a los anteriores, pero con mucha mejor calidad gráfica.	
JUGABILIDAD	9
Variados escenarios y naves para competir.	

LO BUENO Y LO MALO

A los amantes de este título les traerá muy buenos recuerdos. Buenos gráficos. Increíble sensación de velocidad.

Es muy difícil hacerse con el control de las naves cuando te chocas contra una pared. Tiene un nivel de dificultad muy elevado.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

1 jugador

Distribuidor Proein
Desarrollador Eidos

Fecha de salida Disponible
Tipo Aventura

Soul Reaver 2

Kain y Raziel

Hace ya un tiempo, vio la luz en el mundo de los videojuegos un nuevo personaje de aspecto bastante siniestro y con un pasado bastante ajetreado. Ese personaje era Raziel, mitad humano mitad fantasma que intentaba descubrir las raíces de su vida. En la antigua consola de Sony ya pudimos disfrutar de las aventuras de este siniestro protagonista, y ahora la compañía Eidos ha decidido ponerse manos a la obra para que también podamos disfrutar de él en la potente PS2.

Una historia muy trabajada

Sin ninguna duda, la historia de Raziel es una de las más trabajadas y liadas del mundo de los videojuegos. Es un personaje que apenas sabe nada de su pasado, y toda su aventura está destinada a saber de donde viene y a vengarse de Kain, su mayor enemigo, que representa una enorme amenaza para la humanidad. No sabemos si ya conoces un poco de que va toda la historia de Raziel y Kain (viene todo de la primera parte), así que por si acaso vamos a ponerte un poco en antecedentes. Cuando Kain todavía era humano, asesinó al rey Guillermo, provocando una guerra contra el mundo de los vampiros. Finalmente y después de una historia tan larga y compleja que es mejor que leas en el libro de instrucciones, Kain cayó en el lado oscuro de la maldad. Desde ese momento su única obsesión fue acumular poder. Mientras tanto, Raziel era el primer lugarteniente de Kain; cuando Raziel desveló su nuevo invento consistente en unas alas, Kain lo arrojó con sadismo al Lago de los Muertos... Sin embargo, Raziel no murió en esta caída, y fue salvado por un benefactor de las profundidades del Abismo. Desde ese momento, Raziel solo pensó en una cosa: la venganza. Su vida estará desde ese momento destinada a vengar el intento de asesinato de Kain, y le perseguirá por todo el imperio de Nosgoth.

Ahora llega el momento de desarrollar la segunda parte de la historia. Desde que enciendas la consola, podrás ver ante ti una historia de la que inicialmente no comprenderás nada, pero de la que después querrás saber todo. Las escenas comienzan con una disputa entre Kain y Raziel sobre la verdadera existencia del futuro. Kain sostiene que el futuro está escrito y no es del libre albedrío, y provoca la ira de Raziel con esta idea y elucubraciones sobre su pasado. Finalmente Kain activará el portal de corriente temporal, que le hace retroceder siglos en el pasado de Nosgoth. Raziel tiene mucho que saber y descubrir, por lo que penetrará sin dudarlo en el portal para descubrir su pasado y vengarse definitivamente de Kain.
Desde este momento, toda la historia que se presenta ante ti



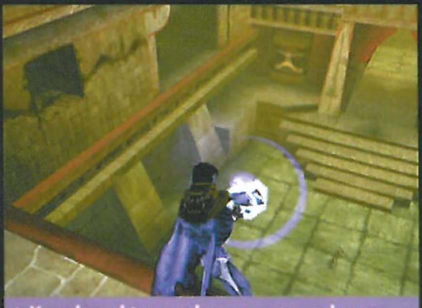
▲ Los escenarios son increíblemente buenos.



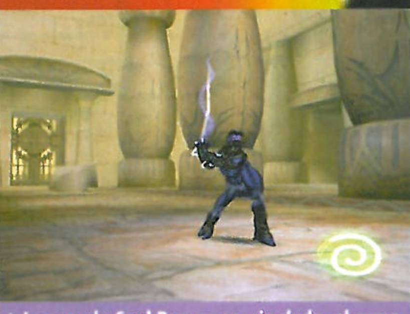
▲ Así es la vida de Raziel, un laberinto largo y sin salida...



▲ Esta segunda parte conserva el estilo de lucha que tanto nos gustó de la primera.



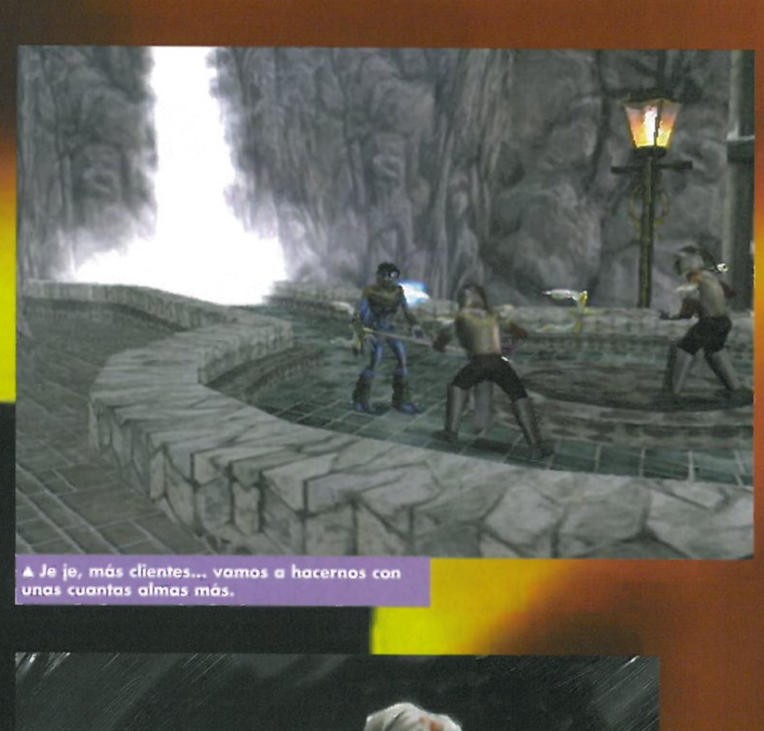
▲ Ya sabes el truco, algunas zonas solo son accesibles cambiando de dimensión.



▲ La espada Soul Reaver es, sin duda, el arma definitiva.



▲ Aquí está Raziel en el mundo de los no vivos.



▲ Je je, más clientes... vamos a hacernos con unas cuantas almas más.



▲ Esta es la pinta que se le queda al maquetador despues de cada cierre de revista...

es completamente desconocida, y deberás avanzar por los diferentes escenarios para ir descubriendo historias cada vez más sorprendentes que rodean al pasado de Raziel. Es una historia muy trabada y enganchante, que te hará desear avanzar por la aventura para descubrir más cosas sobre la historia del decaído Raziel. Te sorprenderán todas las cosas que tienen en común su historia y la de Kain, su jurado enemigo.

Acción y plataformas al mismo tiempo

El modo de juego es posible que ya lo conozcas si has jugado a la primera parte. Todos los escenarios están diseñados tridimensionalmente, y deberás recorrer todos los rincones utilizando tus habilidades físicas, pero también tus armas y tu memoria. Por una parte, deberás utilizar con destreza todas tus habilidades de salto, sigilo, esquivar, etc, para poder recorrer los diferentes y amplios escenarios. Aquí entra en juego la memoria y la atención, si no quieres estar más perdido que un culé la noche del Centenario. Pero por supuesto, tu habilidad en el combate cuerpo a cuerpo será fundamental si quieres llevar tu aventura con éxito. Encontrarás numerosos enemigos a lo largo de tu aventura, los cuales te pondrán las cosas muy difíciles si no dominas las técnicas de esquivación, protección y ataque. Aquí adquiere un papel fundamental la segadora de almas, la cual acompañará a Raziel a lo largo de su aventura. Es importante que sepas elegir el momento adecuado de su utilización ya que, cuando esté equipada en tu brazo, no podrás absorber la energía de tus víctimas que es fundamental para poder sobrevivir. Tu energía sirve para determinar el reino en el que te encuentras, que pueden ser dos: Espectral o Material. Cuando tu energía no sea suficiente para permanecer en el mundo material pasarás a la zona espectral, donde los escenarios se convierten en paneles muertos y lo enemigos no pertenecen al mundo de los vivos.

Estas no serán las únicas opciones que se te presentarán a lo largo de tu aventura. También tendrás la posibilidad de nadar, escalar, lanzar proyectiles y recoger numerosas armas. Pero tu habilidad mental también será importante, ya que los acertijos también estarán presentes; recogerás algunos objetos que deberás utilizar con inteligencia si quieres conseguir otros objetos importantes o simplemente avanzar en el juego.

Nos encontramos, por tanto, ante un juego con mucha miga y una larga historia, que puede hacer pasar un rato muy divertido a los amantes del género y de la saga, pero que también puede decepcionar a aquellos que buscan un poco más de acción.

Dani López

ANALIZADOR ★TOP

GRAFICOS	8
De buena calidad, aunque quizá poco detallados.	
MUSICA Y FX	8,5
Acompaña con acierto. Buen doblaje.	
CONTROL	7
Las batallas son un poco complicadas con el control.	
INNOVACION	8,5
Una historia muy bien trabajada. Acción y plataformas..	
JUGABILIDAD	8,5
Una historia larga y que engancha.	

Interes

5 4 3 2 1 ★ — 1ª. HORA | 1ª. DÍA | 1ª. FIN SEMANA | 2ª. FIN SEMANA | 1ª. MES | 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

Buen sonido. Una aventura bien elaborada. Amplitud de los decorados. Dos reinos donde se desarrolla la aventura.

Descoordinación entre movimiento y doblaje. El control no es muy preciso en los combates.

PUNTUACIÓN FINAL: 8

1 jugador (multi, sí)

1 x CD

Distribuidor Vivendi Universal
Desarrollador Stainless Steel Studios/Sierra
Fecha de salida Disponible
Tipo Estrategia

PC

Empire Earth

Una joya

Y es que no hay otra posible denominación para este juego creado por Rick Goodman, el que fuera diseñador jefe de Age of Empires, y su compañía Stainless Steel Studios. Cogiendo lo mejor de los mejores juegos de estrategia han hecho un juegazo que, posiblemente, será uno de los nuevos mitos en el género de la estrategia. Tenemos una mezcla de la jugabilidad y las luchas de Age of Empires, la capacidad de manejar a distintos imperios de la historia de la humanidad como ya ocurría con Civilization o algunos hechizos propios del mismísimo Populous como poder provocar terremotos o plagas en la ciudad enemiga, todo ello aderezado con unos magníficos gráficos en 3D.

Se han introducido novedades, como la moral en nuestras tropas que aumentará o disminuirá en función de lo grande que sea nuestra civilización y de la cercanía de un héroe, o la presencia de maravillas; dicho de otra manera, edificios únicos de alto coste que dotarán a nuestra civilización de poderes especiales. Uno de los ejemplos de la complejidad de este juego será la relación entre las tropas. Las luchas no solo se basarán en la fuerza que tenga cada unidad sino que están relacionadas con el tipo de unidad que sea, por ejemplo los soldados de armas punzantes son más efectivos contra los de armas de choque, sin embargo son más débiles cuando se enfrentan con arqueros.

Las mismas opciones de siempre

Una de las cosas que no cambia ya en los juegos de estrategia son sus posibilidades de duración. Empire Earth cuenta en el modo de 1 jugador con un tutorial en el que aprenderemos todo acerca del manejo del juego, 4 campañas (mas una sorpresa cuando las completes totalmente) y el modo de juego mapa aleatorio, en el que podrás elegir las opciones que más te interesen desde el número de enemigos contra los que jugar hasta el tipo de mapa, pasando por la velocidad y la dificultad de la partida. Sin embargo, lo más interesante en este modo será el poder elegir la época en la que empezamos y la época límite de entre las siguientes: Edad Prehistórica, Edad de Piedra, Edad de Cobre, Edad de Bronce, Edad Oscura, Edad Media, Renacimiento, Edad Imperial, Edad Industrial, 1ª Guerra Mundial, 2ª Guerra Mundial, Edad Moderna, Edad Digital y Nano Edad. Si por ejemplo nos aburren las luchas cuerpo a cuerpo de las primeras épocas podemos pasar directamente a la 2ª Guerra Mundial con sus bombas atómicas o a la Nano Edad en la que podremos controlar enormes robots asesinos. Vamos, que si por algún casual el juego no llegara a triunfar no sería por falta de variedad.

En las 4 campañas podremos controlar a los griegos, construyendo su imperio desde los comienzos, a los ingleses, ayudándoles en su lucha con Francia por el control de Europa, a los alemanes, en la primera y segunda Guerra Mundial (al loro con las bombas atómicas) y por último a los rusos, que hacia el siglo XXI deciden que quieren hacerse los dueños del mundo. Una de las mejores cosas del juego y que realmente se agradece bastante es la variedad en los tipos de escenarios. No es todo empezar con una pequeña base, recoger recursos e ir ampliando nuestra base y nuestro ejército para poder vencer al enemigo, habrá misiones en las que tendremos que ir superando pequeñas misiones como si de un juego de rol se tratase o incluso misiones en las que manejaremos a un grupo reducido y deberemos intentar que el enemigo no nos vea. Un ejemplo de esto es la primera fase de la campaña alemana, en la que, después de rescatar a la mujer de un pueblerino, el cual nos facilitará el acceso por entre una línea de árboles deberemos fotografiar 4 bases enemigas sin que nos vea ningún ejército. Aparte del modo 1 jugador contamos con el siempre bien recibido modo multijugador, con el que tendremos la posibilidad de jugar por



▲ ¿Esto es un partido de beisbol?



▲ "Que peligro tienen dos alemanes solos en medio del campo...



▲ "No me negareis que los gráficos son impresionantes"

Internet o vía Red Local hasta con 8 personas, un fácil editor de escenarios y un editor de campañas para poder unir los escenarios creados con el editor.
A nuestra disposición hay aproximadamente unas 200 unidades ya sean barcos, unidades terrestres o unidades voladoras, y aparte de estas también controlaremos héroes, como por ejemplo Guillermo el Conquistador o Napoleón dependiendo de la época en la que juguemos y además dispondremos de hasta 150 tecnologías para investigar.

De los mejores gráficos vistos en el campo de la estrategia

Exceptuando Black & White y quizá algún juego más por ahí, Empire Earth está en lo más alto en lo que a gráficos en un juego de estrategia respecta. Unos gigantes escenarios coloristas repletos de detalles y sombras, entre los que destacan las transiciones entre día y noche o los magníficos efectos de transparencia del agua, en la que podremos ver a los peces debajo e incluso el fondo del mar en las orillas. Otro de los ejemplos del gran trabajo realizado por Stainlees Steel Studios en cuanto a gráficos es la estela de polvo que dejan las balas de las catapultas, que, sinceramente, me dejó impresionado la primera vez que lo ví. Quizá la única pega que tienen (ya que no van a ser todo alabanzas) es que la cámara no puede girar, lo que se hace un poco incómodo en algunas situaciones con el zoom a tope.
Los personajes y los edificios están perfectamente modelados, tanto, que hasta acercándose a primer plano, se siguen observando perfectamente detalles como por ejemplo el bigote de algún alemán, con sus correspondientes polígonos claro está, pero tampoco podemos pedir demasiado a esas distancias. Las animaciones son otro aspecto a alabar ya que son dignas de ello, los movimientos de los personajes están muy bien hechos y destaca sobre todo cuando alguno de ellos muere. Hay algunos soldados que hasta dan un par de vueltas estilo Matrix no como en los demás juegos en los que te encuentras de repente el cadáver y ya está. El hundimiento de los barcos y sobre todo, la caída de un avión abatido, están muy bien representados.
La jugabilidad es muy alta debido en parte al interfaz en el que todas las acciones disponibles están en la pantalla, no hay menús de construcción sino que todos los edificios disponibles aparecen directamente y por otra parte, para mejorar nuestras unidades de combate, no es necesario construir ningún edificio donde se investiguen sino que se estudia directamente desde la unidad. Además no se reducirán a ataque, defensa y poco más, sino que tendremos para mejorar distintos tipos de defensa como son la defensa contra armas de choque o la defensa contra armas punzantes lo que está vinculado con lo dicho anteriormente de las relaciones de combate.

El sonido no es ninguna maravilla

Quizá el sonido sea una de las partes más flojas del juego, lo que no quiere decir que sea malo, simplemente, normalito. Las unidades, con voces perfectamente localizadas al castellano, disponen en su mayoría únicamente de dos frases, lo que acabará aburriendo cuando tienes que dirigir a alguna de ellas a distintos sitios diferentes. Los sonidos de las armas están bastante bien hechos, sobre todo en la edad Nano en la que los grandes robots disparan sus armas láser. La banda sonora no destaca demasiado, más bien es una música de fondo para acompañar y bastante aburrida.

El punto final...

Bueno pues, parecía que estábamos condenados a esperar hasta la llegada de Warcraft 3 para volver a tener entre nuestras manos un buen juego de estrategia, si digo la verdad, cuando estaba desenvolviendo la caja del juego me decía, puff, otro juego de estrategia igual que los demás pero menos mal que no es así y que realmente estaba abriendo una caja de sorpresas. En definitiva dentro del género puro de la estrategia, el mejor juego sin ninguna duda.
Como curiosidad, este es el juego con las instrucciones más detalladas que he visto en mi vida si no se me escapa nada, menos mal que con el tutorial te enteras de todo porque como nos tuviéramos que leer las 240 paginas del manual...

Félix J. Iglesias "NemesiS"



▲ "Este debe ser un Bin Laden fallido"



▲ "Que bonito anochecer"

Requerimientos mínimos: Pentium II 350Mhz, Aceleradora Gráfica AGP 4 Mb o PCI 8Mb, 64 Mb de RAM, 550 Mb libres de disco duro, Lector de CD Rom. Multijugador: sí TCP/IP, LAN

ANALIZADOR ★TOP

Apartado	Comentario	Nota
GRAFICOS	Impresionantes, de los mejores sin ninguna duda.	9,5
MUSICA Y FX	Buenos efectos de sonido.	8,5
CONTROL	Excepcional, todas las opciones en pantalla.	9,5
INNOVACION	Hasta ahora lo mejor en el mundo de la estrategia.	10
JUGABILIDAD	Impecable, ¿alguien da mas?	10

Interes: 1º. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Es todo lo que se podía soñar en un juego de estrategia.

▼ No poder girar la cámara. La música es un poco rollete.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,5

1 jugador

Distribuidor Proein
Desarrollador Eidos/ Sports Interactive
Fecha de salida Disponible
Tipo Manager de Fútbol

PC

CONTROLA A TU EQUIPO SOÑADO



Sports Interactive no es una compañía muy conocida en España, pero es la creadora de uno de los simuladores de manager con más prestigio en toda Europa. En nuestro país salieron a la luz algunas de las anteriores entregas de Championship Manager, pero que hicieron muy poco ruido, ya fuera por sus duros competidores o por su poca publicidad.

Seguramente todos estaréis en que CM tomará el tan esperado relevo de PC Fútbol que tantos seguidores tenía. Pues bien diremos que efectivamente podría ser el juego que todos andábamos esperando, aunque a algunos podrá decepcionar a otros les encantará. A continuación explicaré el porque de ello y cada uno que tome la decisión que más le apetezca.

La mecánica del juego consiste en ser el manager de un equipo de fútbol y conseguir ser el mejor equipo del mundo, consiguiendo todo tipo de trofeos y ganando todas las competiciones existentes, tendremos para elegir equipos de los cinco continentes y 26 ligas diferentes en total.

No será una tarea fácil conseguir ser el manager más grande en la historia del fútbol, tendremos que controlar todo tipo de opciones y porcentajes, tanto cuantitativos como cualitativos. Es decir, tendremos que llevar el control de las finanzas de nuestro club, el mercado de compra/venta de jugadores, las condiciones físicas y morales de cada jugador, las relaciones con la prensa, lesiones, convocatorias internacionales, equipos del filial y un extenso catálogo de opciones disponibles que nos harán pensar y recapacitar sobre cualquier decisión a tomar para no perjudicar a tu club.

En lo que más podamos decir que falla el juego, es en el aspecto visual ya que todo está basado en cuadrados de colores y letras, no tendremos ningún simulador a la hora del partido ni contaremos ni siquiera con una secuencia de video en la introducción. Por lo que no podríamos hablar de este juego gráficamente, ya que no contiene ningún tipo de gráfico a excepción de algunas capturas de imágenes que aparecen como fondo de pantalla basadas en escenas del fútbol de alto standing.

Un ápice a favor de CM es que cuenta con la licencia oficial de la LFP de la temporada 2001/2002, con lo que tendremos a todos los jugadores oficiales tanto de primera como de segunda y segunda división B. Todos ellos tendrán sus propias características físicas y mentales, contando cada uno con hasta 35 cualidades que cuidar para que no decaigan y rindan al 100% siempre que los necesitemos.

Para ver hasta que punto puede llegar la base de datos que contiene CM diremos que para empezar contamos con los perfiles e historiales de más de 100.000 jugadores, entrenadores y managers de todo el mundo. También añadiremos una aclaración sobre las ligas, ya que no todas las ligas que podamos jugar quieren decir que sean todas las ligas que existan. Mientras jugamos nuestra liga, a la vez están desarrollándose otras muchas ligas más; todas ellas tienen aplicados los nuevos reglamentos e incluso la nueva regulación en el sistema de traspaso de jugadores.

Pero como es de esperar, cuando quieras conseguir el juego puede que algunos de los datos ya estén obsoletos, para ello se ha creado un potente editor de datos con el cual podremos actualizar el juego con las nuevas incorporaciones y los cambios que hayan podido ocurrir en el transcurso desde que salió el juego.

En esta ocasión se tendrán en cuenta muchas más cualidades del juego que en versiones anteriores apenas decidían el rumbo del juego. Los medios de comunicación tendrán mucho más hincapié a la hora de difundir una noticia y presionar al manager. Si aparece una noticia sobre algún rumor de que el equipo va mal o que algún jugador ha recibido ofertas de otros equipos, pero las noticias no son oficiales, tú tendrás las opciones de confirmar oficialmente la noticia, hacer algún comentario o simplemente decir lo que dicen los entrenadores para no meterse en lios: "Sin comentarios".

Todo esto puede parecer que no tenga ningún sentido a la hora de afrontar la dirección del equipo, pero aquí es donde entra en escena la inteligencia artificial de los clubes, ya que si te vas de la lengua más de lo permitido puede que la directiva te plante cara y te den un ultimátum sobre la futura rescisión de contrato si no eres un poco más silencioso a la hora de hacer declaraciones. También puede ocurrir que tu equipo pierda demasiados partidos y que te despidan directamente. Pero no todo va a ser en contra tuya, ya que si lo haces mejor de lo que exigen pero por la falta de medios o la directiva no quiere aceptar algunas condiciones puestas por ti, podrás amenazar con una futura dimisión como manager del club y así que se piensen si aceptar o no tus condiciones.

Para ayudarte en las elecciones de jugadores a transferir, contarás con la opción de comparar jugadores dos a dos, pudiéndolo usar perfectamente en la elección de dos jugadores que encajarían perfectamente en tu equipo o por si necesitas un sustituto de algún jugador que este apunto de jubilarse. También podremos añadir notas a los jugadores por si en ese momento no necesitamos realizar una opción como ficharlo o bajarlo al filial del equipo, pero queremos realizarla en una fecha indicada como pudiera ser el mercado de invierno; el propio programa nos avisará en el momento en que hayamos indicado realizar dicha opción.

Contaremos con muchas más opciones como pueden ser tratar la lesión de un jugador enviándolo a la enfermería, recurrir sanciones o denunciar malos arbitrajes plantando una queja ante los comités de las federaciones, reclamar la injusta tarjeta que hayan podido sacar a un jugador y muchos más casos que nos irán surgiendo a lo largo de toda la temporada.

Ahora entramos en uno de los momentos cruciales del juego, que es el día del partido. Para empezar deberemos elegir tanto la alineación inicial y suplentes como quienes serán los encargados de tirar los penaltis, faltas y corners. Elegiremos un capitán que será el encargado de ordenar todo el equipo y la táctica que queremos usar de entre las varias tácticas predefinidas que existen, aunque podemos modificarlas a nuestro gusto.

Estando ya preparados para el comienzo del partido, nos aparecerá una pantalla donde se mostrará todo tipo de información sobre el transcurso del encuentro. Tendremos una barra principal donde nos irán mostrando con frases las jugadas de cada equipo y quien influye en el partido. Contaremos también con una barra de posesión que nos indicará quien es el mayor poseedor del control del balón. Tendremos información sobre las estadísticas de cada equipo y cada jugador, para tener una referencia de quien está jugando bien o quien tiene un mal día, ayudándonos así a tomar la decisión de realizar algún cambio en la alineación o en la táctica de equipo.

Tras la finalización del partido obtendremos un informe donde podremos ver lo ocurrido en él y la puntuación que el propio juego da a cada uno de los jugadores según su actuación a lo largo del encuentro. Además podrás consultar los resultados de los demás partidos y así conocer la posición que estés ocupando después del pitido final.

Pero el trabajo no lo tendrás que realizar tu sólo, sino que tendrás a tu disposición a los ojeadores, a los que tendrás que encargar un destino para que investiguen sobre dicho tema. Podrás enviar a un ojeador a cualquier otro país para que descubra "cracks", jóvenes talentos por todo el mundo o simplemente que te informe de tu próximo oponente, obteniendo así los datos necesarios para poder elegir la táctica adecuada con la que derrotarlo.

Championship Manager puede llegar a ser un

gran juego gracias a su infinita base de datos, será el juego favorito de aquellos que hayan soñado toda su vida con controlar a su equipo preferido teniendo que pensar todo tipo de detalles y, eso sí, teniendo una tranquilidad enorme porque una liga entera no te la acabarás en una semana si quieres ser el más grande. Por el contrario si buscas un juego donde predomine principalmente la acción en el campo de juego y busques interfaces grandiosos gráficamente hablando con personajes en movimiento y animaciones magníficas, simplemente decirte que ni lo pruebes.

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"



▲ Gestiona las arcas de tu equipo, invierte en infraestructura, tramita el patrocinio y mucho más.



▲ Familiarízate con el merado de traspasos y ficha, ofrece o cede a jugadores en su momento y por la cantidad adecuada.



▲ Analiza el rendimiento de tu equipo durante el partido, y haz cambios tácticos o sustituciones cuando quieras



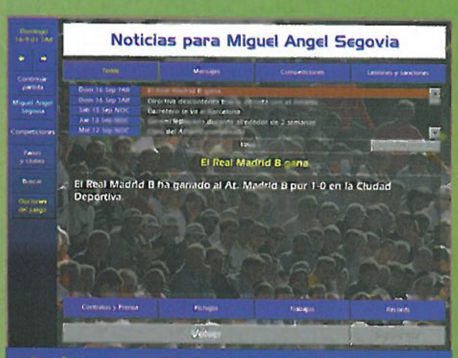
▲ Tienes un completo informe de jugadores y su estado a tu disposición



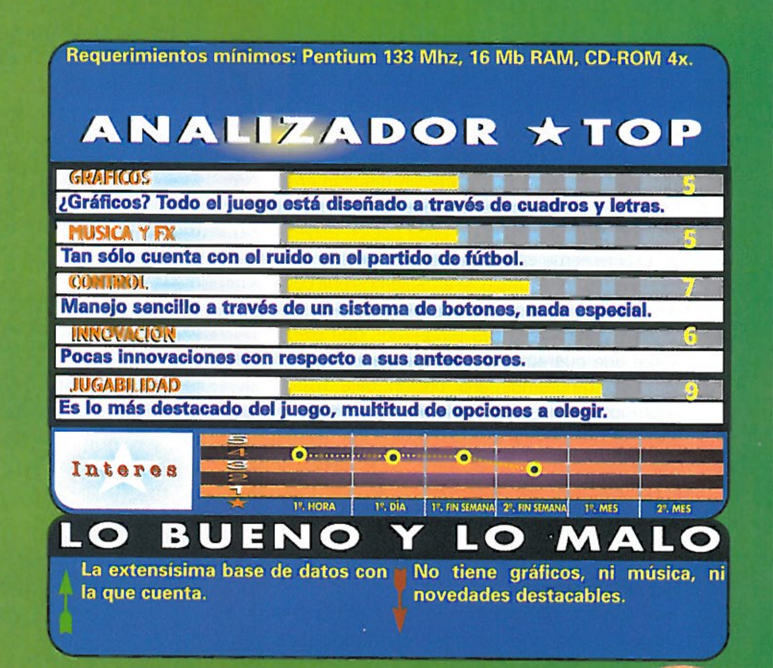
▲ Mejora la destreza de tu equipo con una amplia combinación de entrenamientos y tácticas.



▲ Dirige la marcha de tu equipo en las ligas española e inglesa, las copas de Inglaterra y las dos competiciones europeas.



▲ En el programa de televisión "Football 1" verás las repeticiones para estudiar las jugadas y escucharás la opinión de los expertos.





1 jugador (multi, si) | 1 x CD | Distribuidor EA Games | Desarrollador Maxis | Fecha de salida Disponible | Tipo Simulador | PC



Ahora toca ligar

Como todo el mundo ya sabe Los Sims han sido toda una revolución desde que salió el juego original, pero a pesar de ser todo un éxito echábamos de menos unos cuantos factores que todavía le faltaban al juego. Para ir resolviendo estas faltas se sacaron dos packs de expansión: House Party y Más Vivos que Nunca, con los que quedamos bastante satisfechos aunque seguíamos echando en falta un factor bastante importante que era salir de casa. Pues bien, en esta tercera expansión los chicos de Maxis nos han deleitado con esta nueva opción, para la cual han creado un nuevo escenario que es el Centro de la Ciudad.

¿Son Sims, o humanos?
En esta nueva expansión se han añadido multitud de mejoras, se ha aumentado la inteligencia de cada sim, obteniendo así un resultado más real del comportamiento de cada sim. Algo que notaremos será el cambio de humor que puede llegar a mostrar un sim. Una mañana nuestro sim puede levantarse contento y estar agradable con todo el mundo, pero si ocurre cualquier desgracia o tiene bronca con cualquier vecina por haber tenido una conversación que no le agradara, puede llegar a ponerle de mal humor y estar antipático para el resto del día.

Algo que se podría definir como mejora (aunque hace el juego más difícil también lo hace más realista y entretenido) es el cambio de personalidad que pueden llegar a tener. En anteriores entregas nuestros sims podían ser seres muy amables y simpáticos o por el contrario podían ser gente muy gruñona e insoportable, siendo así durante mucho tiempo, pero ahora con el nuevo sistema podremos estar felizmente unidos a una pareja y por decir o hacer algo que a él/ella le incomode o desagrade podremos poner en peligro la relación, por lo que será mucho más difícil tener la pareja perfecta.

Haz lo que quieras
Pero no sólo se ha mejorado el sistema de inteligencia de los sims, sino que además se han aumentado el número de acciones que podremos realizar. Anteriormente cuando hacíamos clic sobre un sim nos aparecían directamente todas las opciones disponibles, sin embargo ahora profundizaremos en cada opción eligiendo exactamente sobre en que queremos basar esa acción, por ejemplo: si entablamos una conversación con otro sim elegiremos la opción "hablar" y además ahora tendremos que elegir sobre que queremos hablar que para empezar tan sólo tendremos una opción para hablar sobre los intereses de cada uno. Igual que en esta opción ocurre lo mismo con las demás opciones, en la opción de besar tendremos que elegir que tipo de beso será, al principio tan sólo contaremos con la opción de besar "amistosamente".

Haz amigos sin parar
Para llegar a ser conocido en todo el barrio y hacernos muchos amigos tendremos dos opciones, una de ellas sería buscar a la persona que más se adapte a tu forma de ser y a tus



▲ Derrocha dinero sin parar ya que en el centro de la ciudad es ilimitado.



▲ El centro de la ciudad es enorme y será presentado igual que el barrio.

gustos, teniendo así que esperar a la persona más apropiada para ti, ¿pero qué pasa si esa persona no vive en ese barrio? Pues que tendremos que adaptar a nuestro sim a los gustos de la gente del barrio si queremos llegar a congeniar con ellos. Para ello tendremos que enseñar a nuestro sim los variados temas que se pueden llegar a tratar, conseguiremos esto haciendo que nuestro sim se interese sobre ciertos temas leyendo libros o revistas sobre dicho tema.

También necesitaremos aprender o formarnos físicamente para ir ascendiendo en el puesto de trabajo. Por ejemplo, si empiezas como mascota de un equipo de fútbol y te ascienden al tiempo a jugador del filial, deberás entrenarte para ponerte en forma con un aparato de ejercicio físico para que puedas ir ascendiendo de categoría llegando a ser jugador profesional y así ganar mucho más dinero con lo que conseguiremos vivir mejor.

¡Vamos a ligar!

Ahora entraremos a comentar la novedad que más destaca en Primera Cita y podríamos llegar a decir que en este apartado es donde verdaderamente llegaremos a notar el porqué se llama Primera Cita o Hot Date como en su versión americana. Esta es una opción que mucha gente pedía a gritos desde la primera versión de Los Sims y era que nuestros sims pudieran salir de casa. Como no podemos salir a casa de los vecinos ya que son partidas guardadas y por lo tanto inmodificables, se ha creado un escenario nuevo llamado el Centro de la Ciudad; para poder llegar hasta allí tendremos que solicitar los servicios de un taxista llamándole por teléfono para que nos venga a buscar.

Una vez montado en el taxi y después de esperar una pequeña carga del procesador amenizada con una imagen de un taxi con un corazón dibujado en la puerta y un fondo de color rojo, igual que la imagen de inicio, nos da la introducción a lo que nos espera en esta nueva zona inexplorada. Llegaremos a un nuevo mapa que nos lo presentarán de la misma forma que el mapa del barrio, es decir con una vista isométrica del escenario completo. Deberemos elegir en que zona queremos que el taxista nos deje y una vez allí comenzaremos a actuar, ya que a pesar de que tenemos bastante tiempo para hacer varias acciones, si nuestro sim no está a tope de energías deberemos volver pronto a nuestro barrio para que pueda descansar.

En el Centro de la Ciudad empieza la verdadera acción del juego, nos dedicaremos a ligar con la persona que hayamos invitado o intentaremos ligar a cualquiera que vaya andando por las calles en el caso de que acudiéramos solos hasta allí. Aquí es donde se nota una gran mejoría a la hora de conseguir amistades. En el Centro de la Ciudad se ha creado un sistema de creación de personajes aleatorios donde nunca nos faltará todo tipo de gente con la que podamos charlar un rato y quien sabe si conseguir lo que todos andan buscando por esa zona.

No es tan fácil

Para poder conseguir conquistar a nuestra pareja, derrocharemos en todo tipo de lujos, tendremos que invitarle a cenar, comprarle regalos, llevarle a un sitio romántico y tratarla como le gusta que le traten. Si has hecho todo bien podrás invitarle a tu casa y conseguir que se meta contigo en la nueva bañera del amor y disfrutar de un momento romántico con el sim que puedas contraer un futuro matrimonio.

Para aumentar más aún la jugabilidad contaremos con un editor de mapas en el Centro de la Ciudad, en el cual podremos construir una zona usando los más de 125 objetos nuevos que más adelante podremos utilizar en nuestra aventura. Pero ten cuidado de lo que derrochas colocando objetos, a pesar que tienes dinero ilimitado para colocar todo lo que quieras en el Centro de la Ciudad, una vez que estés jugando dentro tendrás que tener cuidado, porque cuanto más lujo tenga el lugar donde vas a pasar el día más dinero te costará. Por lo que modera tu construcción pero siempre ponlo todo bonito si quieres llegar a triunfar.

¿Se puede pedir algo más?

Por si todo esto fuera poco, además de los nuevos objetos, también se han añadido distintos modelos de árboles, pintura de paredes y suelo, se han clasificado por subcategorías los distintos objetos, es decir los asientos ya no estarán todos en un bloque, sino que se han clasificado por sillas, sofás y camas. Otro apartado que aún no hemos mencionado es la banda sonora, que a pesar que sigue siendo del mismo estilo se han añadido nuevos temas más acordes con cada momento. Siempre usando el estilo clásico de su primera versión.

Si además de todo esto, sabiendo que la versión original de Los Sims ya era divertida por si sola, ahora con esta nueva versión tenemos opciones que antes echábamos en falta y que incluso podemos unir en un bloque las demás expansiones de Más Vivos que Nunca y House Party, obtendremos un juego con infinidad de posibilidades, cientos de horas de juego y un nivel de jugabilidad muy alto. Por lo que sí te gustaron Los Sims, te encantaron las demás expansiones y todavía quieres más, Primera Cita complacerá todos tus deseos de crear una familia a tu gusto.

Miguel A. Segovia "Paran0ic0"



▲ Lleva a tu "chica" a cenar y pide al guitarrista que os cante unas rumbas.

Requerimientos mínimos: Pentium 266 Mhz, 64 Mb RAM, CD-ROM 4x, 600 Mb de Disco Duro, Tarjeta Gráfica 2 Mb.

ANALIZADOR ★ TOP

GRÁFICOS	9
Sin mejora gráfica pero realmente no hace falta. Se añaden muchos objetos.	
MÚSICA Y FX	9
Nuevos efectos adecuados para cada instante y con su estilo de siempre.	
CONTROL	9
Como siempre tenemos un control sencillo usando el ratón o teclado.	
INNOVACIÓN	9
En esta versión se han añadido multitud de mejoras y nuevas acciones	
JUGABILIDAD	9,5
Horas y horas de juego, te faltará tiempo para explorar el nuevo mapa.	

Interes: 1ª. HORA · 1º. DÍA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Lo bueno	Lo malo
Por fin podemos salir de casa. Mejor sistema de relación entre sims.	Los gráficos siguen igual que en las versiones anteriores.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,1

1 jugador

1 x CD

Distribuidor Virgin Interactive
Desarrollador Snowblind Studios

Fecha de salida Disponible
Tipo Rol

PS2 PlayStation 2



Rol del bueno

Rol del bueno y en grandes dosis para PS2. Baldur's Gate: Dark Alliance nos da la oportunidad de disfrutar en consola de la épica serie que hasta ahora sólo habíamos podido ver en PC. Una historia legendaria en la que se entremezclan lucha, justicia, entrega y valor con las mejores características técnicas y el rendimiento más currado que se puede sacar actualmente a la nueva consola de Sony.

Antes de empezar es preciso ponernos en antecedentes sobre la Alianza Oscura, para los que no estéis muy al corriente de esta serie de juegos. La historia de Baldur's Gate está unida irremediablemente a la general Eldrith, oficial al mando de la Compañía de la Media-luna de Acero y una de las mejores defensoras de Baldur's Gate y de la Costa de la Espada.

En todas las batallas en las que Eldrith participó defendiendo Baldur's Gate, salió victoriosa, pero llegó un tiempo en que el poder y el orgullo penetró en su cabeza, y quiso acabar de golpe con todos los enemigos persiguiéndoles sin tregua. Eldrith desoyó los consejos de sus superiores y cuando se vio en peligro y pidió ayuda, nadie fue a defenderla. Esto provocó la ira de Eldrith, que atacó Baldur's Gate y, al final, murió. Mientras moría maldijo Baldur's Gate y todo lo que le rodeaba, y fue así como nació la Alianza Oscura.

Baldur's Gate es una ciudad portuaria del río Chiontar, en el mundo de Abeir-Toril. En los últimos tiempos el mal y la muerte han crecido. Nuestro papel es el de un joven héroe recién llegado al pueblo con la única ayuda de una espada y una bolsa de monedas con las que poder comprar algún objeto útil. Nos veremos envueltos de forma fortuita en la trama y al final seremos parte fundamental para acabar con la trama de la Alianza Oscura.

Una de las cosas más curiosas de este juego es que podemos elegir entre tres personajes para comenzar nuestra aventura, más un cuarto que aparecerá más adelante. Cada personaje es de una raza: humano, elfo o enano. El humano es Vahn, un arquero muy preciso que infunde magia a sus flechas; el enano es Kromlech, duro y fuerte en el combate con armas cuerpo a cuerpo; y Adrianna es la elfo, una bella hechicera con una facilidad pasmosa para hacer magia. Dependiendo del personaje que elijamos deberemos afrontar las batallas de distinta forma, pues unos son fuertes en combate, otros con magia, otros a distancia, etc.

Hay muchos más personajes que vamos a encontrar en el camino y que serán decisivos a la hora del desenlace de la historia, como camareras, tenderos, gente del pueblo que sólo quiere aconsejar, e incluso terroríficos y malvados bandidos. Con la mayoría de ellos se puede hablar y conseguir información básica para el desarrollo de la aventura.

Además, existen una serie de monstruos que se interpondrán en el camino. Los hay de muchos tipos y de distinta fortaleza, como lobos, gigantes, dragones, ogros, bestias, etc.

En los ataques al enemigo nos podemos valer de armas o de conjuros, dependiendo de las características de nuestros personajes.

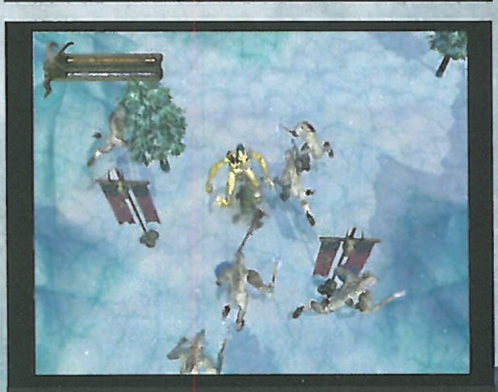
Las armas de las que disponemos son hachas de dos manos, espadas mandobles, armas largas o armas de una mano.

Los conjuros son habilidades especiales de cada personaje que mejoran su ataque, aumentan la salud, mejoran las armas, etc.

La primera vez que jugamos a Baldur's Gate lo hacemos en un práctico modo tutorial, con consejos que nos ayudan a ponernos en camino hacia el fin de la Alianza Oscura. Te advierten de cosas útiles como usar la cámara, tener cuidado con los objetos peligrosos, saberse retirar a tiempo, etc. Es un buen punto de partida para familiarizarnos con el entorno y con el sistema de juego.

El sistema de juego es el clásico de los RPG, con una historia en la que avanzamos continuamente y en la que tenemos que combatir con todos los enemigos que se nos pongan por delante. Manejamos a nuestro personaje desde una vista superior, tipo vista de pájaro, controlando bien de esta forma todos los obstáculos que podemos encontrar por delante.


▲ Algunas batallas se desarrollan en perspectiva aérea.


▲ Mira que son pesados, cinco contra uno m... pa cada uno.


▲ Los efectos de iluminación son bastante buenos.

La música acompaña la acción de manera magistral, con elevaciones de tono en los momentos cumbre y manteniéndose de fondo tranquilo en las ocasiones en las que no sucede nada.
Además, el doblaje es extraordinario y también tenemos subtítulos en castellano. Como veis, un apartado muy completito.
Para controlar a nuestro personaje es preciso sacar el máximo rendimiento al mando, ya que habrá que utilizar todos los botones (stick incluido) para desplegar armas, mapas, menús de estadísticas,... Aun así, menos complejo de lo que pueda parecer en un principio.
El nivel gráfico del juego es impresionante, apoyado en un gran sistema de cámaras que nos permiten ver todo lo que tenemos a nuestro alcance, sin temor a los inoportunos dolores de cuello que son tan típicos de los giros de cámara de muchos juegos de este tipo.
Los efectos de luz, las sombras, el fuego, el acabado de los personajes y los escenarios, todo está terminado con una enorme y detallada calidad.
Baldur's Gate: Dark Alliance es un juego que desborda detalles lo cojas por donde lo cojas. Los menús de estadísticas de cada jugador, las compras en las distintas tiendas, las conversaciones,... están detallados al máximo y la calidad que presentan no se había visto hasta ahora en muchos juegos de este tipo.
Hay que destacar el asombroso parecido de muchas facetas del juego con la tan ahora famosa historia de "El Señor de los Anillos", con humanos, enanos, elfos, lobos, orcos, trasgos,...
Se puede decir que Baldur's Gate: Dark Alliance es un juego lleno de virtudes que colma las aspiraciones de todos los fanáticos del rol. Desbordante calidad gráfica, extraordinario nivel sonoro y un control bastante completo en un juego en el que será muy fácil perder horas y horas buscando el desenlace de la aventura.

Javier Sánchez Quero


▲ Estás rodeado, elige bien los ataques y magias que vas a utilizar o durarás menos que el programa de Máximo Pradera.

ANALIZADOR ★ TOP

GRÁFICOS	9,5
Acabados y detalles que rozan la perfección.	
MUSICA Y FX	9,8
Gran doblaje, con una música y FX impresionantes.	
CONTROL	8,5
Muy completo, aunque complicado al principio.	
INNOVACION	8,4
Nueva trama en el mundo de Baldur's Gate.	
JUGABILIDAD	9,5
Larguísimo y adictivo. Acabárselo no parece tarea fácil.	

Interes

1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Los gráficos. El doblaje. Todo.

▼ Armas limitadas. Puede ser repetitivo en algunas ocasiones.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,2

TRUCOS

Secretos

Estas atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo

PS2

GTA3

Algunos truquitos frescos para el juego más salvaje y divertido del año.

Montar un escándalo
Para montar una bien gorda, introduce el siguiente código durante el juego: ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, ARRIBA, X, R1, R2, L2, L1).

Cambiar de traje
Para cambiar de traje, introduce el siguiente código durante el juego: DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, ARRIBA, L1, L2, ARRIBA, IZQUIERDA, ABAJO, DERECHA.

Conseguir 125 puntos de vida
Esta una forma fácil y bastante curiosa de conseguir aumentar tu nivel de vida, además de las carcajadas que ha provocado en le redacción . Hazte con un buen coche y ve hasta el distrito de la Luz Roja. Acércate hasta alguna prostituta y para cerca de ella. Empezará a hablar contigo y si le gusta tu coche, montará. En el momento de cogerla, tu dinero disminuirá. Condúcela hasta un lugar apartado (un parque, un bosque, debajo de los árboles, etc) y aparca el coche en ese sitio. ¿Quién sabe lo que pueden estar haciendo dentro? Al final, tu vida aumentará hasta 125 y tu dinero bajará (como es lógico) Una vez que la "lumi" se ha bajado del coche, podrás recuperar tu dinero si tú también bajas del coche y la golpeas, para que suelte tu dinero. ¡Que salvaje eres! Menos mal que sólo es un juego...

Probando tus habilidades como conductor
Hazte un mejor conductor, introduce este códgo durante el juego: R1, L1, R2, L1, IZQUIERDA, R1, R1, TRIANGULO.

Haciendo Niebla
Llena el escenario de niebla introduciendo el siguiente código durante el juego: L1, L2, R1, R2, R1, R2, X).

Hacer que llueva
Para hacer que las gotas de lluvia caigan sobre tu cabeza (como en la canción), introduce el siguiente código: L1, L2, R1, R2, R1, R2, L2, CIRCULO).

Volver al tiempo normal
Si te has cansado de tanta lluvia y niebla y quieres que vuelva a hacer bueno, introduce el siguiente código: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L1, TRIÁGULO).

Aumentar el nivel de "Gore"
Para incrementar el nivel de delincuencia, de sangre y "gore", introduce el siguiente código: CUADRADO, L1, CÍRCULO, ABAJO, L1, R1, TRIÁNGULO, DERECHA, L1, X).

Incrementar el nivel de búsqueda
Para incrementar el nivel de delincuencia y ser más buscado por la poli que el Bin Laden ése, introduce el siguiente código durante el juego. R2, R2, L1, R2, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA).

Disminuir el nivel de búsqueda
¿Ya te has cansado de que la poli no te deje en paz? Para disminuir el nivel de búsqueda, introduce el siguiente código durante el juego: R2, R2, L1, R2, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO).

El tiempo pasa...
Para hacer que el tiempo pase más rápido, introduce el siguiente código durante el juego: CÍRCULO (tres veces), CUADRADO (cinco veces), L1, TRIÁNGULO, CÍRCULO, TRIÁNGULO).

DEVIL MAY CRY

Sin duda, uno de los juegos del año y sobre el que recibimos muchas consultas. Pues aquí tenéis unas pistas:

Extras en misiones secretas
In addition to earning points for Time and enemies killed, you will earn bonus points for completing the game's secret Misións. Point values are listed below: (Para conseguir bonus extra tendrás que completar las misiones secretas del juego. Estos bonus y su localización son:

Critical Hit--Misión 3
Dentro de la agua cerca de la estatua rota

Phantom Baby--Misión 4
Regresa a la iglesia donde luchaste contra Phantom.

Phantom Baby 2--Misión 4
Acaba con Phantom Baby, cuando regreses a la habitación del dios del tiempo.

Las Tres Bestias--Misión 4
Situado bajo la habitación del biplano.

Demonio de un sólo Ojo--Misión 5
Go back to the room where you first saw Beezelbub. (Vuelve a la habitación donde viste por primera vez a Beezelbub).

El Fantasma Errante --Misión 11
Regresa al final de la misión 10

Celda de Agua--Misión 13
Ve a la habitación del capitán esqueleto.

El Tesoro del Segador --Misión 15
Busca la calavera en la primera habitación donde cogiste el Shield Emblem.

La Escalera de Tranquilidad --Misión 16
Derrota a Griffon, y vuelve al coliseum.

La Sombra de Oscuridad --Misión 16
Derrota a Nightmare, y vuelve otra vez a la habitación del biplano.

La Gema azul en el Cielo --Misión 17
Usa el Air Raid para atravesar el puente roto.

El Brazalete Escondido–Misión 21

Mira en el muro que hay enfrente de la estatua del dios del tiempo.

Más cosas:

Desbloquea la foto de Familia de los personajes
Consigue ranking S al acabar la misión.

Desbloquea el modo Dante debe morir
Consigue este modo, acabando el modo del legendario caballero oscuro.

Desbloquea el modo fácil

Para desbloquear el modo fácil, continúa muchas veces en los dos primeros niveles, o hazlo muy mal. El juego se dará cuenta de lo manta que eres y en lo sucesivo te lo pondrá más fácil. Ahora no tienes excusa para no dejarle el juego al moco de tu hermano pequeño...

Desbloquear dificultad difícil

Simplemente...acaba el juego una vez.

Desbloquear el modo del Legendario Caballero Oscuro

Para desbloquear el modo Legendario caballero oscuro, debes acabar el juego en el modo difícil.

Desbloquear el modo super Dante

¿No tienes suficiente? Acaba el modo "Dante debe morir" para desbloquear el modo Super Dante; el tope del juego.

PC

Real War

Unas ayuditas nunca vienen mal para este magnífico juego de estrategia que hemos analizado este mismo mes. Además son trucos que nos han enviado los propios chicos de FX, con lo que seguro que funcionan. Para activarlos solo tienes que pulsar CONTROL y sin soltarlo, ir pulsando secuencialmente las teclas F X C H. (aparecerá un mensaje indicando que los trucos están activados)



A partir de este momento podemos pulsar:

CTRL+F5: Cambio de bando de la unidad sobre la que esté el cursor del ratón
CTRL+F7: Cambio de bando total
CTRL+F9: Para recargar tu suministro a 5000

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Teclea estos códigos mientras estás en el juego. Necesitarás un poco de práctica para hacerlo bien la primera vez.

HarryDebugModeOn - Activa el modo Debug (presiona F7 para desactivarlo)
HarryGetsFullHealth - Recupera la salud al máximo
HarrySuperJump - Super Salto
HarryNormalJump - Gran Salto
HarryTriggerCheat - Consigue 15 alubias
HarryKoresh - Invencibilidad
HarrySuperKoresh - ? (sorpresa)
HarryKorWalk - ? (otra sorpresa)
Ugoringt - Juega como Ron o el Profesor Snape

OPERATION FLASHPOINT

Mantén presionado [Left Shift] y pulsa [Keypad Minus] en la pantalla. Entonces teclea los siguientes códigos para activar las siguientes funciones:
savegame - Está claro, ¿no? (En la pantalla de juego)
endMisión - Acabar la misión (En la pantalla de juego)
campaign - Desbloquear niveles (En el menú principal)
topography - Sorpresa... (En la pantalla de juego)

Armamento completo
En el segundo nivel del modo campaign, cuando tu sargento grita : vamos, vamos!, teclea inmediatamente "moreammo" y tendrás armamento ilimitado.

Nivel de Bonus

Después de acabar el juego, deja que pasen todos los créditos y que aparezcan las pantallas de carga. Después de los créditos comenzará una escena en la que verás a los Black Ops hablando por teléfono con Dave Armstrong. Después de esta escena podrás volar con una Cessna al aeropuerto de Everon y recoger a los personajes con los que has jugado y llevarlos a un Pub. Mola, ¿No?

AVISO: Es importante que sepáis que usando los códigos de trucos es posible que se puedan ver alteradas algunas cosas como fallos en la puntería, problemas de carga e incluso que vuestro ordenador no reconozca el CD del juego. Esto es debido a que se habrá activado el código antipiratería. Si esto ocurre tendréis que volver a instalarlo.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:
TOP GAMES C/ Maudes, 11, 1º F -28003. Madrid. O mándanos un e-mail a: topgames@visualdisco.com
Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).
Tío Alberto y Hightower.

TRUCOS DE DRIVER 2
Mario
Mail

Hola tíos Alberto y Hightower, me llamo Mario y vivo en Móstoles (Madrid).

Quería deciros tras haber comprado los dos primeros números de está revista (muy buenos por cierto), pienso que deberíais añadir un apartado de juegos clásicos de PSone, ya que mucha gente, como yo, compramos la revista por juegos de está consola.

También quería si podríais decirme algún truco del DRIVER 2 de Play

La verdad es que vamos haciendo las cosas como podemos. Ten en cuenta que estamos un poco condicionados por los lanzamientos de los juegos, que en el caso de nuestra revista, al ser multiplataforma, son muchos y casi siempre andamos un poco caninos de espacio. Bueno, los trucos. No es que haya muchos pero algo si te podemos contar. En el juego hay algunas áreas de las ciudades que están escondidas o inaccesibles hasta que Tañer no realiza alguna acción. Suele tratarse de encontrar algún edificio y activar algún mecanismo o llave. Suele haber interruptores en estos edificios que, una vez activados, desbloquean el área secreta. Si lo has conseguido, el juego te lo comunica con un mensaje en pantalla.

En Chicago puedes desbloquear el estadio de béisbol, el interruptor está en las taquillas.

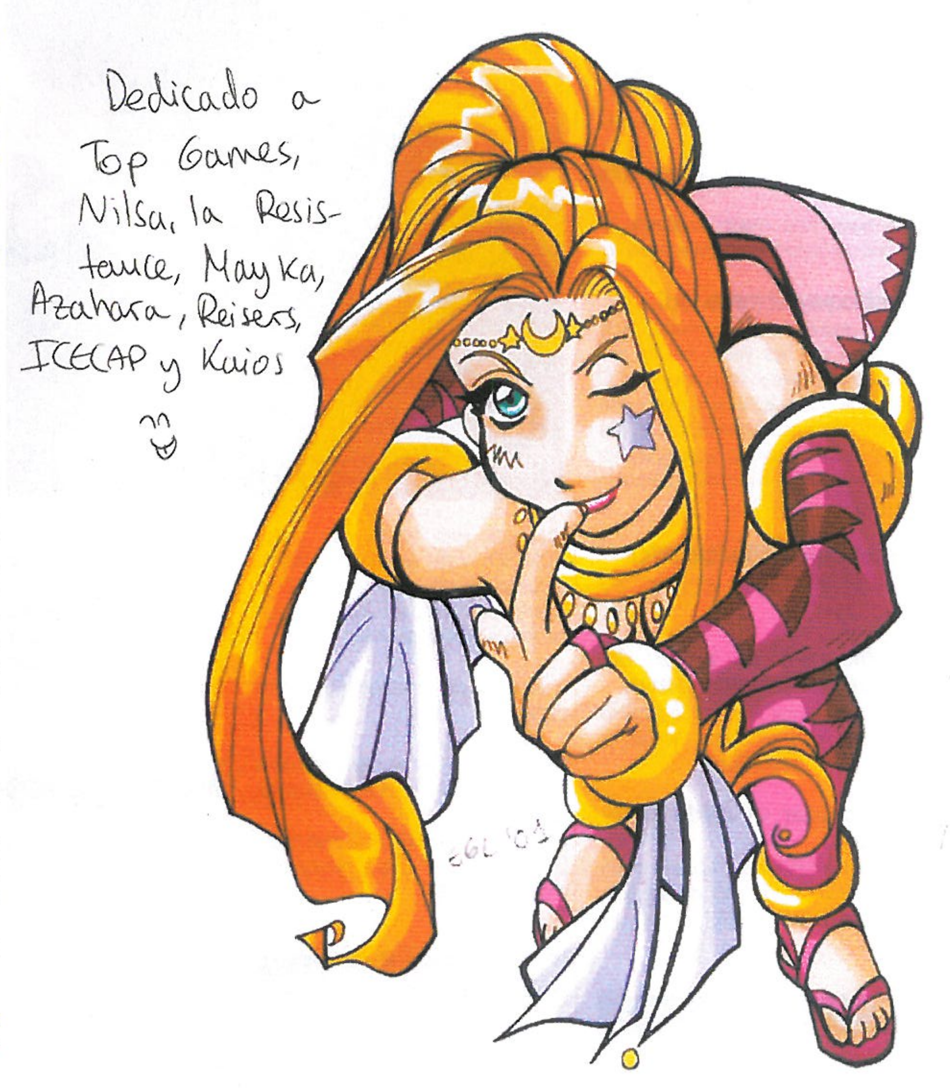
En La Habana puedes desbloquear un mini coche en un garaje

En Las Vegas puedes desbloquear un pick- up en un garaje y una obra de construcción saltando encima de ella. Si te encuentras una droguería entra y te volverás invencible.

En Rio hay un camión en los Muelles e inmunidad en la estación de policía.

Otra pregunta: ¿Que juego me aconsejais del tipo "SURVIVAL HORROR" que halla salido ultimamente?

Alone in the Dark es muy bueno, aunque para mí el mejor sigue siendo (en Psone) el Resident Evil 3: Nemesis. Por cierto, ya va siendo hora de que te compres una PS2...



METAL GEAR 2
Iñaki Cairo
Mail

Mi pregunta es: ¿Van a sacar en el futuro muy futuro el Metal Gear Solid2 - Sons of Liberty para PC, como hicieron con el MGS1?

Joé macho. Todavía no ha salido el de consola y ya preguntáis por el de PC, es que sois...Pues claro que no lo sabemos; lo lógico es que lo sacasen. Pero bueno, no te preocupes, porque Konami ha invitado a este pobre director de revista a la presentación mundial del juego en Londres y allí me enteraré de muchas más cosas que, por supuesto os contaré en el próximo número. ¡Que nellllviosss...!

LA CONSOLA MAS POTENTE
Daniel Sisamon
Mail

Holaholahola, amigüitos de TopGames. Soy daniel, ese pardillete del Nº6 que no sabia como pillarse a los chocobos en FFIX...agua pasada, tó controlao.

Bueno,vamos a lo serio, a ver si me contestais unas dudas:

¿Qué pacha con el Metal Gear Solid 2???hace bastante que no decis ni pio

SI, desde la carta anterior...

Otra más, se sabe argo de FF XI?

De momento, que es para jugarlo en Internet. Otro igual que el de antes; todavía no ha salido el X y ya preguntas por el XI. Bueno, si quieres mazo de información entra en esta página, que además está en español: www.square-europe.com

Por ultimo y no por ello lo menos importante: sinceramente, ¿Qué consola os parece la mas potente de todas?

No es la que nos parezca más potente, sino la que lo sea...¿no crees? Sobre el papel parece que la X-Box es la más potente. Pero como siempre digo, los juegos son tanto o más importantes que la consola. Por muy potente que sea la máquina, como no hagan buenos juegos para ella (y en cantidad) lo lleva claro. Te recuerdo el caso de N64.

NUESTRA DIBUJANTE FAVORITA
Estela
Madrid

Hola, ¿qué tal? feliz año nuevo, (un poco atrasado, pero más vale tarde que nunca). Pues nada, como ya hacía tantísimo que no os escribía... pues nada, a escribir se ha dicho. Lo primero de todo es enviarle un saludo a toda a redacción de Top Games, que ya casi son parte de mi familia. Os quería agradecer a todos, que hace cosa de un mes o así, en la Top Games de diciembre, me hicisteis un monográfico, ¡qué sorpresa! La sección de Top Games responde para mi sola con mis dibujos (bueno y con cartas de los demás lectores claro está). Os agradezco una y mil veces que me los publiquéis, en serio, cada vez me hace más ilusión, sobre todo sabiendo que hay gente muy desagradable que dice que dibujas como una patada en los... ejem. En fin, que solo os quería agradecer eso y mucho más y también me gustaría que me respondierais a un par de preguntas, una es: ¿qué va a pasar al final con Chrono Cross? Debo decir que es un juego que he conseguido mediante la importación, pero me gustaría saber si llegará a España algún día, más que nada para verlo traducido, ya que es un poco complicado en Inglés y es lamentable ver un juego de tan grandiosa calidad que posiblemente no salga. ¿Y Bust a Groove 2?, ¿qué hay de él? hace ya más de dos años que lo llevan anunciando y aún no ha aparecido, ¿a qué se debe?. Bueno, espero que me podáis responder a esas dos tonterías y también me gustaría mandar una abrazo al tío Alberto y felicitarle por su nuevo churumbel, y como no, otro para el tío Hightower (¿qué sería yo sin ese pedazo de chico que veo casi todos los días en el chat? jejej) Lo dicho saludos para todos y recuerdos también para Pablo Royuela al cuál le gustaron mis dibujos Un saludo para todos y hasta la próxima.



Gracias por tus saludos y por tus dibujos. El que diga que dibujas mal o está ciego o te tiene envidia. En fin... a lo que vamos. Olvídate de Chrono Cross forever, ya que no hay prácticamente ninguna posibilidad de que lo traigan por aquí, y mucho menos traducirlo. Te aconsejo que aprendas inglés, porque la historia mola un montón. Y del Bust A Groove, sabemos lo mismo que tu. Se supone que tenía que haber salido hace ya casi un año, pero ni flores. Un besazo Estela, y sigue mandándonos esos dibujos que tanto nos molan. Ah, por cierto, molaría que te salieras un poco del tema Final Fantasy; no porque no nos guste, sino porque nos gustaría ver que tal interpretas otros videojuegos. Chao...



DOBLAJES
Alejandro Llopis
Ronda (Málaga)

Hola, ¿qué tal? espero que bien. Tengo una PS2 y más de una duda, (no digo que sois los mejores porque ya lo sabéis y sonaría a peloteo)

Me han dicho que FFX sale a mediados de Junio, y mi duda es si vendrá completamente traducido y doblado al castellano.

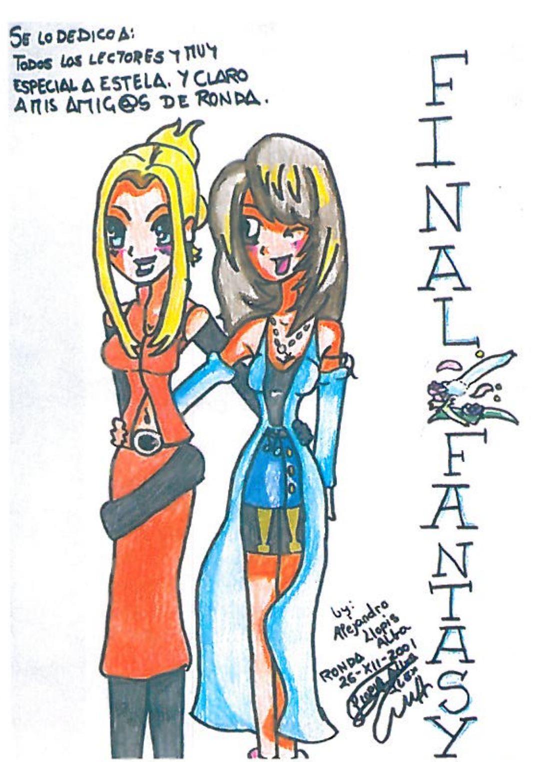
Esperemos que sí. En España lo distribuirá Sony, y una de sus costumbres es traducir y doblar todos los juegos que sacan ellos (te lo digo por experiencia, ya que si te acuerdas, mi hermano Fernando y yo doblamos Team Buddies). Por eso te puedo casi asegurar que sí, aunque no me quiero mojar porque todavía no es oficial.

¿Para cuando más o menos saldrá el disco duro de PS2? ¿Cuánto costará?

Se hablaba de finales de esta primavera, pero no se como andará la cosa, dada la práctica falte de banda ancha en España. Sobre el precio, no hay nada confirmado. Tranqui que si sigues siendo lector de esta revista te enterarás, porque a nada que sepamos algo lo publicaremos. Yo también tengo ganas.

Y por último, ¿cuándo saldrá en España MGS2? ¿vendrá con voces y diálogos en español?

Ya hemos hablado de MGS arriba. De momento lo que sabemos es que, por lo menos vendrá con subtítulos en castellano. Sería una pena que no lo doblaran, con el buen trabajo que hicieron en la primera parte. En el próximo número sabréis más, palabra...



El jugón del mes

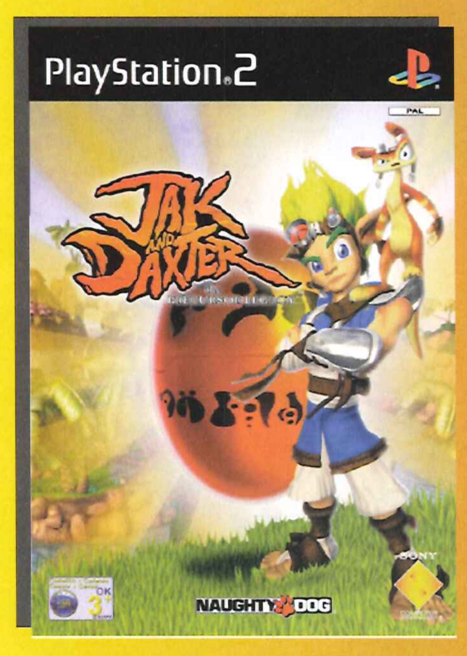
En esta sección que inauguramos este mes nos hemos propuesto premiar a todo aquel que demuestre ser un buen jugón. Envíanos una carta con una foto tuya y con lo que consideres una hazaña o bien, si crees que tu trayectoria en el mundo de los videojuegos merece el calificativo de jugón. Entre todas las cartas recibidas decidiremos en consenso entre toda la redacción, quien merece cada mes el título de jugón. Si eres el elegido nos pondremos en contacto contigo y podrás elegir el juego que prefieras.

Este mes hemos decidido premiar a Kenny por su extensa trayectoria de viciado en esto de los juegos, para lo joven que es. Ha elegido como premio el juego Jak and Daxter para PS2. Enhorabuena.



La Historia

...“Yo me considero un jugón por todos los juegos que he jugado y juego. Mi 1ª consola fue la Game Boy; luego tuve la Super Nintendo que tenia grandes juegos, sobre todo Mario Kart que creo que es uno de los juegos que mas he jugado, sobre todo a multijugador. Luego tuve una PSX y me vicié al ISS sobre todo, aunque tambien jugué mucho al MGS, Silent Hill, los Crash, etc. Ahora tengo una PS2 y tengo el Pro Evolution Soccer, el ZOE, Crazy Taxi y también suelo jugar mucho al Starcraft para PC en Battlenet. También me gusta ir a los ciber y echar unas partiditas al Counter Strike”.





EL PREMIO

TOP Games

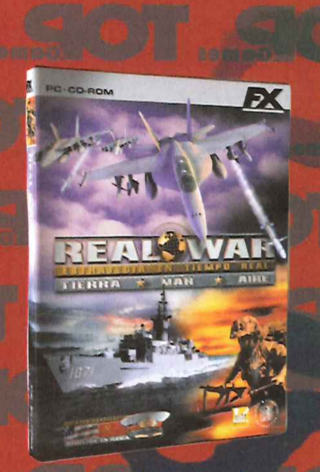
¡SU

¡ATENCION!



Este mes, además de tu regalo, te puedes llevar uno de los 10 juegos GTA III que vamos a regalar entre los 10 suscriptores que salgan elegidos.

¡¡Suerte!!

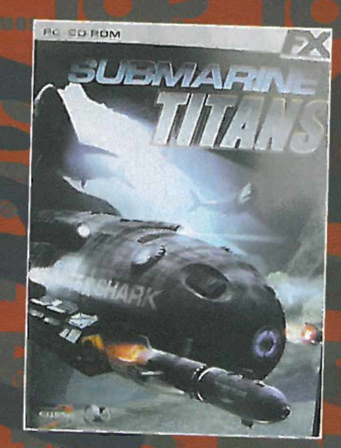


Real War para PC

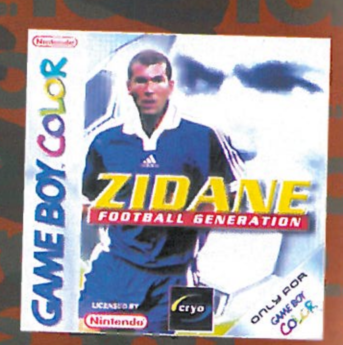
Elige tu regalo

** Con tu suscripción te llevas uno de estos regalos...*

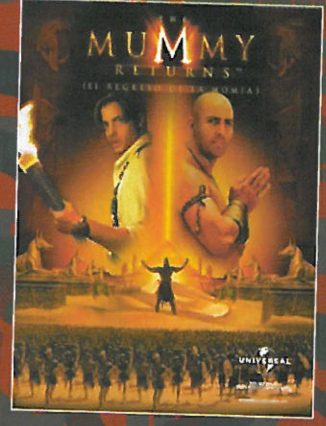
SCRÍBETE!



Submarine TITANS para PC



Zidane para Game Boy Color



DVD El Retorno de la Momia



Destruction Derby Raw para PSOne

*Promoción válida hasta fín de existencias.

REMITE EL BOLETÍN ADJUNTO POR CARTA O FAX A:

Top Games
José María Galvan,3
Bajo 1
28019 Madrid
E-mail:
topgames@visualdisco.com

Deseo suscribirme a **TOP GAMES** por un año (12 números) al precio especial de **27,35 euros** (25% de descuento sobre precio de portada).
*Este precio incluye los 3,01 euros de gastos de envio del regalo elegido.

Nombre ....
1ᵉ apellido............................
2º apellido............................
Calle............................
Población............................
Provincia .... **C.P.**..........
Telefono ....
Regalo elegido ....

Forma de Pago

❑ **Adjunto talón nominativo a Ediciones Minaya S.L.**
❑ **Domiciliación bancaria.**

Domiciliacion bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Bancaria/caja de ahorros.
Nº .... **Población.** ....
C.P. ....**.Provincia** ....

CCC

Nº ❑❑❑❑ Entidad	❑❑❑❑ Oficina	❑❑ D.C.
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ (nº de cuenta)		

Nombre Titular ....
de la Cuenta o libreta ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro por **Ediciones Minaya S.L.**

.............., a .... de .... de 2001
(Provincia) (Fecha) (Mes)

firma (imprescindible)

Los mejores momentos de:

La Noche Más Loca ...Y otra vez estrenamos emisora

Bueno, ya os dijimos que estabamos preparando algo grande y como veis (o mejor, podeis escuchar) por fin asentamos el culo donde queríamos. Una emisora en toda regla, la nueva apuesta de un gran grupo de radio como es Flaix FM y de otro gran grupo como es Grupo Zeta. Así da gusto, ahora sí contamos con medios y un alcance que quita el hipo. Como decimos en la emisora: "esto suena que truena". Así que ya sabéis "La Noche Más Loca" en Flaix FM y putrum putrum...

Diales de FLAIX FM

Alicante	96.1	Lleida	93.1
Asturias	88.5	Valencia	102.8
Castellón	105.1	Zaragoza	87.6
Madrid	103.9 - 92.8 - 100.9	Continuaremos informando...	





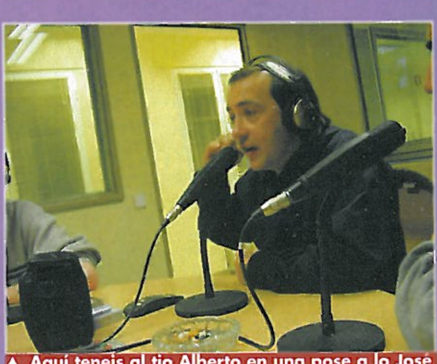

▲ El equipo de Top Games Radio al que se incorpora un verdadero personaje en este mundillo: el tio Adolfo Pérez. Que Dios nos coja confesaos...


▲ Esta foto la ponemos aqui porque estamos muy contentos de que el tio Wally López vuelva a estar en la misma radio que nosotros. La vieja guardia se vuelve a reunir...


▲ Para no perder la costumbre, ya desde el primer día, llenamos el estudio de pibones.


▲ Ahora estamos en una emisora importante, a ver si Julio Iglesias se fija en nosotros.... Por intentarlo que no


▲ Así de amarraditos empezamos el programa. Cuando llevemos un par de semanas estaremos tirándonos los


▲ Aquí teneis al tio Alberto en una pose a lo José María García.



SOLDADOS POR LA PAZ

Narcotraficantes militarizados en Colombia. Construcción de armas de alto poder destructivo en China. Terroristas en Libia... Allí donde haya cualquier amenaza contra la paz, allí estará una unidad de élite de las Fuerzas Unidas por la Paz (UPF). Tropas perfectamente equipadas con una única misión: mantener la paz a nivel mundial. Es Dropship: Fuerzas Unidas por la Paz. El nuevo juego de PlayStation 2 que combina simulación en vuelo, terrestre, y estrategia militar. El objetivo merece la pena. www.dropship-pilot.com

PlayStation 2

EL OTRO LADO

TBWA